Drakar & Demoner™
MAGIHANDBOK
9 NYA YRKEN
MÖRKERMAGI & PULVERMAGI
DEMONSTADEN &
DE DÖDAS STAD
NEKROMAGER OCH
HÄXBARONER
85 NYA BESVÄRJELSER
SAMT MYCKET MER!
Inne-
håller
äventyr!
MÖRKRETS VÄKTARE

Innehåll

KONCEPT
Stefan Ljungqvist
Johan Sjöberg

KONSTRUKTION
Johan Sjöberg

REDIGERING
Magnus Engström

OMSLAG
Stefan Thunberg

BAKSIDA
Paolo Parente

ILLUSTRATIONER
Adrian Smith

KARTOR
David Hanson

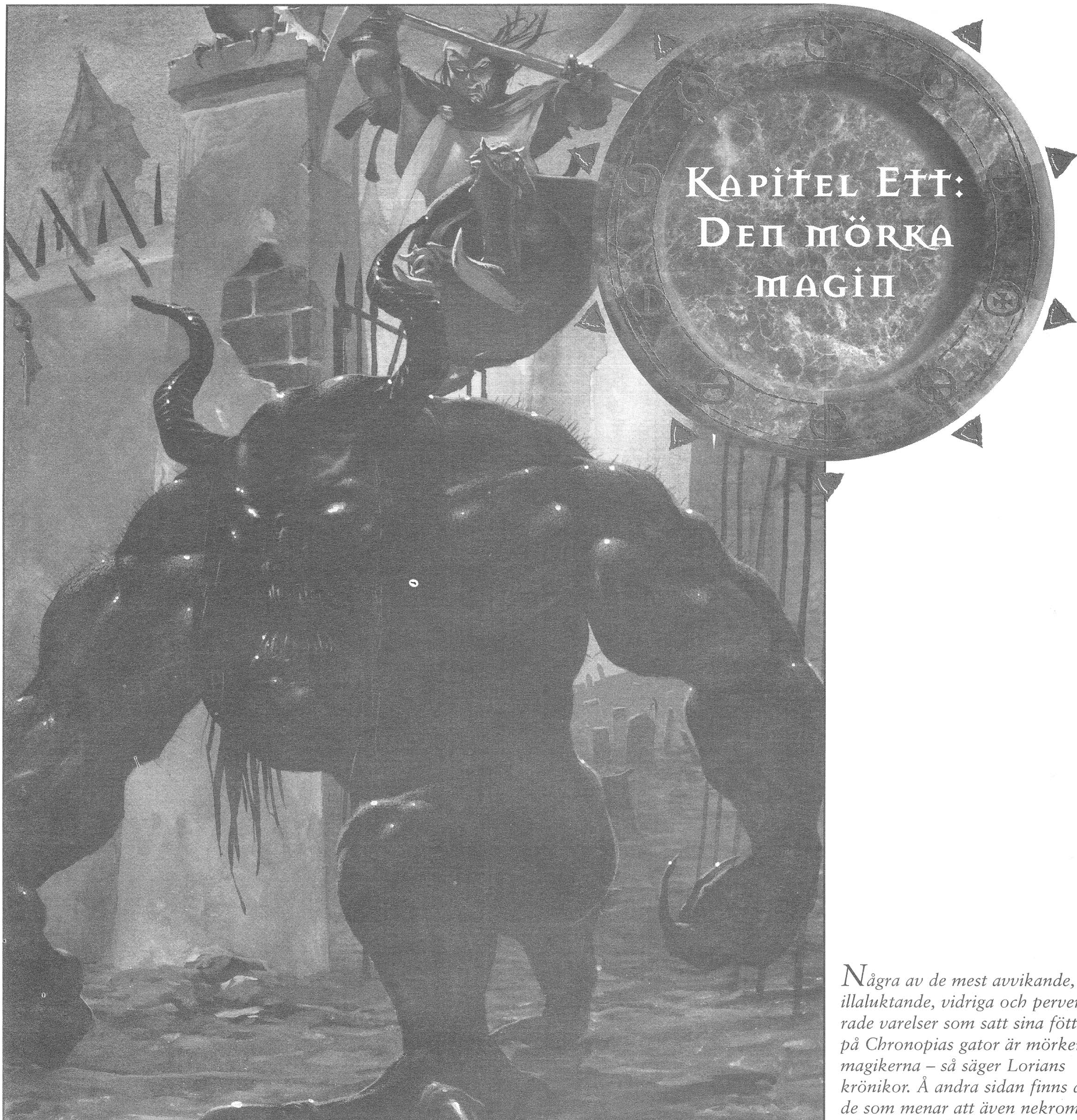
ORIGINAL
Marcus Thorell

BIDRAG
Michael Stenmark
Hannes Kristoferson
Fredrik Malmberg
Henrik Strandberg
Nils Gulliksson
Sami Sinerva
Jonas Mases
Patric Backlund
Cees Kwadijk

CHRONOPIA
Bill King
Michael Stenmark
Nils Gulliksson
Henrik Strandberg

PROJEKTLEDNING
Stefan Ljungqvist

Kapitel Ett: Den mörka magin



Några av de mest avvikande, illaluktande, vidriga och perverterade varelser som satt sina fötter på Chronopias gator är mörkermagikerna – så säger Lorians krönikor. Å andra sidan finns det de som menar att även nekromagiker och häxbaroner är människor, vad de nu kan tänkas mena med det?

Jag sa ju att vi skulle klara oss, eller hur! Här i mitt gömställe är vi säkra för flera timmar, för att inte säga dagar, veckor och månader, framöver. Inte ens Svartsystrarna hittar oss här, det kan jag lova dig, grabben! Låt oss fortsätta vår diskussion, du har fortfarande både ett och annat kvar att lära.

När kejsaren kom till Chronopia var han redan legendomspunnen. Sagorna berättade att han var den mäktigaste magiker som satt sin fot på den kända världens yta, den kraftfullaste magiker och mest bländande trollkonstnär himlavalvet någonsin skådat. Jag berättade för dig att Evighetspalatset är byggt på en av världens största maginoder och att det är ur den som kejsaren och hans tidsmagiker drar sin kraft, den kraft de behöver för att kunna fortsätta arbetet med Maskinen, för att kunna driva sökandet efter den fullkomliga makten vidare, för att kunna fokusera all den styrka som dväljs i maskinerierna under Evighetspalatset, i de gigantiska klocktornen, i stridsklockorna och i tidsmagikernas sinnen. Det var just därför han sökte sig hit, för att magin är starkare, flödar friare och är lättare att tygla i Chronopia än på någon annan plats i den kända världen. Här virvlar tidens vindar fram, här gnistrar, skimrar, sjuder luften av kara (den magiska energin) och här korsar ghanlinjerna, de magiska pulsådrorna, varandra nästan lika ofta som gatorna. Här kunde han slå sig till ro för att inleda det största magiska experimentet i den kända världens historia. Precis som ulvar dras till blod, hyrsvärd till batalj och gobliner till kloakerna dras magiker till platser där energin är stark. Så även kejsaren och han skulle snart komma att följas av många fler magiker, magiker som vände sig till den mörka sidan av kara: mörkermagikerna. Vad den mörka sidan av kara är? Har jag inte berättat det för dig? Inte!? Då är det definitivt dags nu.

Precis som en gyllene dublon har kara två sidor – en mörk och en ljus. Den mörka sidans väg känns lättare att vandra, man gör snabbt framsteg och blir snart mäktig. Man bekänner sig till mörkrets, dödens och demonernas makter. Men den är också farligare och mer förrädisk, låter aldrig mörkermagikern känna sina begränsningar utan driver honom framåt i en hysterisk klappjakt på makt, kunskap och demonisk insikt. Vet man inte vems domäner man ger sig in på när man skickar sina magiska fingrar trevande ut i det mörka världsalltet kan man dra på sig demoners och dödens kreaturs vrede. Det är en vrede som aldrig har känt ord som nåd och förlåtelse, för den finns endast vedergällningen, bestraffningen, den ovillkorliga domen.

Varför de kom till Chronopia? Karas två sidor, eller de tvenne vägarna, som det står att läsa om i vår världs äldsta läroböcker i magins ädla konst, existerar alltid sida vid sida, för evigt oskiljaktiga. Där den ena är stark är också den andra det. Hur det kan komma sig? Ja, man kanske tycker att det borde gå att renodla kara, att tvätta den smutsiga byken och få bort den skamfläck som den mörka vägen i mångas ögon är. Men att försöka göra något sådant skulle även för kejsaren vara lika fåfängt och dömt att misslyckas. Nej, karas bägge sidor är inte som natt och dag, när den ena kommer lämnar den andra plats och drar sig tillbaka. De är två aspekter av samma fenomen, två sätt att se på den magiska energi som flödar i vår verklighet. Kara är alltid mörk och ljus, precis som en dublon är både rund och platt, det hela är bara en fråga om hur man betraktar den. Vilka krafter de har? De bekänner sig till olika skolor och de olika skolorna använder kraften i olika syften. Precis som den ljusa sidan har elementarmagin, mentalismen och animismen har den mörka sidan demonologin, nekromagin och den charibiska mörkermagin – kannibalernas pulvermagi.

Den mörka sidans anhängare trotsar naturens lagar på ett sätt som strider mot allt sunt förnuft, mot all logik och får tidsmagin att verka fullkomligt naturlig. Mörkermagikerna kan döda med en blick, låta sjukdomsvindar blåsa över hela länder, tala med demoner och få de döda att vandra på Chronopias gator. De kan återkalla själarna från bortom den Stora barriären, från dödsriket bortom de sju floderna och från Reshi, det brinnande helvetet. De kan få kloakerna att leva, levande att vandra som döda, sköna att missbildas och förvrida sinnena på dem som bekänner sig till karas ljusa sida. Ja, det stämmer. Också cestoditerna är ett lysande exempel på hur en av den ljusa sidans skolbildningars budskap förvanskas, förvrids,

perverteras och blir till ett skräckens evangelium. Du minns det Levande tornet? En minst sagt skräckinjagande syn, inte sant?

Om de är onda? De flesta uppfattar dem givetvis som onda, elaka, hänsynslösa trollkunniga dödsryttare, en varböld på Chronopias i övrigt mjölkvita hud. Män och kvinnor som predikar ett dystert budskap, som försöker påtvinga människor ångest och misär, tygla döden och tillber de demoniska furstarna ger många kalla kårar. Man ryser vid blotta tanken på att hamna i de Hängivnas tempelmästares klor. Men vad är ondska egentligen? Alla har sin egen definition av ett sådant mångfacetterat begrepp. För mörkermagikerna är det ljusa ondskan. Animisterna, elementarmagikerna och mentalisterna är styggelser på magins dammiga karta, styggelser som man gör sitt bästa för att sudda bort, radera ut, få att försvinna. Jag kan ju inte säga att jag håller med, men även i en stad som Chronopia har folk i varje fall rätt att tycka som de vill. Må vara att de riskerar att bli steglade, korsfästa eller brända på bål för sina åsikter, men man kan i alla fall inte ta dem ifrån dem.



Varför kejsaren låter det hela fortgå? Om det inte rubbar hans cirklar, driver hans experiment i en nedåtgående spiral anser han det inte värt mödan att förslösa onödigt mycket av sin energi på att bevaka sina intressen gentemot mörkermagikerna. Jodå, visst har han försökt, men saker och ting är inte alltid så lätta som de verkar.

Bannbullan

Först när mörkermagikerna kom till Chronopia var de så få att kejsaren, välsignat vare hans namn trots att han ibland lider av onödigt kraftigt storhetsvansinne, inte brydde sig om dem. De var inte ett större problem för honom än en lus i rumpan på en illaluktande goblinunge. Men mörkermagikerna växte sig starkare, vissa av dem började bygga mäktiga citadell och andra grävde sig djupare och djupare ned under stadens yta, på väg mot mörkrets domäner. Efter en tid började vanligt folk klaga, vilket kulminerade i den stora Häxsänkningen som du minns? Bra. Vad som hände? Folk började försvinna, pestepidemier blommade upp, slog ut en stadsdel och försvann sedan lika snabbt som de kommit, sjuka förtvinade på dödsbädden för att efter det att de tagit sitt sista andetag resa sig upp och vandra ut på Chronopias gator, redo att följa sina nya härskare. Nekromantikerna, som den tidens brukare av dödens magi kallades, höll på att bli staden Chronopias nya härskare, men folket och kejsaren ville annorlunda och efter den stora Häxsänkningen förbjöds såväl magikerförföljelse som utövandet av mörkermagin, bägge blev givetvis belagda med dödsstraff, och på så sätt hoppades kejsaren att han skulle få en era att gå i graven och spika fast kistlocket med magisk femtumsspik. Den kejserliga bannbullan, det yttersta beviset för mannens i Evighetspalatset ogillande, spikades upp på portarna till den främste av alla mörker-magikerna, Norvock Svartes citadell efter det att chronomagerna förvandlat hans kropp till stoft. Omedelbart efter bannbullans uppspikande instiftade kejsaren en specialstyrka inom Svarta gardet som under ett tiotal år kom att ägna sig åt att söka upp och terminera misstänkta mörkermagiker tills de alla var förintade. Mörkermagikerna var begravda och med dem nekromantins hemligheter. I alla fall var det vad kejsaren hoppades. Vad som hände sedan? Sedan gjorde de tre demonfurstarna och de Hängivna entré.

De Hängivna

När de Hängivna först kom till Chronopia såg de möjligheterna i den starka magiska energi som flödade genom staden, men de saknade närvaron av mörkrets apostlar. I hela staden fanns knappt någon som bekände sig till magins mörka sida. Kejsarens försök att rensa Chronopia från oönskade inslag hade visserligen lyckats, men att försöka tygla de Hängivnas krafter var mer än han mäktade och återigen stod Mörkret för dörren, med den skillnaden att den här gången fanns det ingen som kunde hålla stånd, utan det mörka inflytandet började åter sprida sig i staden.

Vilken sorts magi de Hängivna använder? Deras styrka ligger i att de behärskar förmågan att se kara både från dess ljusa och dess mörka sida, de känner elementarmagins och mentalismens hemligheter såväl som sin egen magi – den uråldriga nekromantin. En magi som sedan länge varit glömd, men som de väckt till liv och börjat sprida sig som en löpeld genom Chronopia. De Hängivna låter sina tempelherrar undervisa intresserade magiker i dödens magi, eller nekromagi, som de själva kallar det. På så sätt hoppas de vinna över magiker från den ljusa till den mörka sidan, hoppas få Mörkret att sakta sänka sig över Chronopia tills staden slutligen är hopplösheten personifierad och självmant måste ge sig till ondskans sändebud.

De väcker döda till liv, mönstrar odöda krigare sida vid sida med sina Edsvurna förkämpar. De fördunklar sinnen, får lemmar att förtvina, förvrider kroppar och skapar fasansfull nekrologi – svartgods och demonverk – som de sprider till Chronopias busar, hyrsvärd, pirater, legoknektar och lönnmördare. De förstärker deras kroppar, deras sinnen, gör dem till oövervinneliga krigare, men i gengäld blir de också mer och mer mottagliga för de Hängivnas mörka inflytande. Någon har någon gång sagt att "den dag då var man i Chronopia bär Mörkrets märke skall Chronopia vara de Hängivnas domän". Själv tror jag att det kommer att ske betydligt snarare än så. Det är bara en fråga om tid – något man tycker att kejsaren med sin maskin och sina chronomager borde kunna göra något åt. Men de bara betraktar. Kejsaren låter till och med svartgardisterna bära nekrologi, trots att han själv förbjudit det. Varför? Tja, vissa säger att han är i maskopi med de Hängivna, men har man sådana tankar bör man nog hålla dem för sig själv om man inte vill sluta sina dagar i förtid. Men de Hängivna är inte de enda som fört mörkrets inflytande åter. Demonologerna och demonomorferna är också mörkrets barn, hängivna anhängare av den andra sidan.

Demonerna

Som du vet är dimensionsbarriärerna ytterst tunna i Chronopia, så tunna att det ständigt slits upp tidsrevor, bildas dimensionsportar och öppnas broar till främmande, demoniska limbovärldar. Ur dessa portar har de tre demonfurstarna Dakoth, Katholon och Noth slungats för att fångas i Chronopia av utomjordiska krafter, dömda till ett liv i plågor i en värld som aldrig var avsedd att vara deras hem. I spåren efter deras ankomst följde demonmagikerna. Vissa människor förtrollades av demonernas utomjordiska skönhet, deras enorma krafter, deras maktfullkomlighet, deras genuina, omänskliga smärtor och deras vilja till förstörelse, dekadans och förfall. Brundusier, marajiputter och sabraner, män från folk med mystiska traditioner, var de som främst kom att vandra den demoniska vägen. Några valde att sluta sig till demonerna, bli deras trogna undersåtar, hängivna tillbedjare och ovillkorliga slavar. De som tjänade demonerna väl fick gåvor, förmågor och invigdes i den demoniska magins mysterier, en magi från världar bortom de Grå hallarna, från världar bortom den Stora barriären. Andra beslutade sig för att bli demonernas jämlikar, inte deras underdåniga tjänare. De sökte krafterna som skulle ge dem nyckeln till hemligheten bakom demonernas makt och började forma sina kroppar som demonerna, för att gradvis själva förvandlas till deras monstruösa dubbelgångare, deras demoniska bröder, bastarder, styggelser på såväl mänsklighetens som demonernas stamträd. Om det inte var förbjudet? Givetvis var det förbjudet, och det är det än i dag, men kej-

saren förstod att inte ens han skulle kunna nedkämpa de tre demonfurstarna utan att ödelägga större delen av sitt livsverk, så han lät dem hållas och snart växte Demonstaden upp där en gång mörkermagikerna haft sin hemvist. I Demonstadens utkant växte också De Dödas stad, hemvisten för Kannibalöarnas folk, cranemorterna och häxbaronerna, eller pulvermagikerna som de kallas på chronos. Vilka de är? Det skall jag snart berätta för dig.

Häxbaronerna

När folket från Kannibalöarna kom till Chronopia förde de med sig tusenåriga traditioner från sina hemländer, uråldriga hemligheter som inom sig bar ett helt folks historia. Från generation till generation hade berättelserna om de fria själarna, pulvrets krafter och de dödas makt över de levande förts vidare. Här fanns egentligen bara en plats där de kunde slå sig ned och fortfarande leva någorlunda fredade från nyfikna blickar och ivriga kejserliga inspektörer – i Demonstaden. Deras magi är lika förunderlig som den är mäktig. Häxbaronerna och cranemorterna binder sedan urminnes tider sin magiska energi på ett mycket konkret sätt: i pulver. Varför? Fråga inte mig, för jag vet faktiskt inte. Men en sak är säker: det går snabbt för dem att slunga besvärjelser. De behöver bara öppna sina påsar, tuber eller glasbehållare för att besvärjelsen skall verka. När pulvret sprids för vinden kan det bli till en eldstorm, när det smörjs på kroppen kan det bli till en rustning hårdare än järn eller tusentals hungriga larver och när det andas in kan det förvandla den olyckliges inälvor till ett bubblande och fräsande inferno. Ja, det stämmer. Vem som helst kan faktiskt stjäla deras pulver och använda dem. Det behövs inte en magiker för att strö lite magiskt pulver på en död kropp. Men å andra sidan är det bara häxbaronerna som vet hur de skall användas och gör man fel kan de mest överraskande saker inträffa. En vän till mig besegrade en gång en häxbaron och slet loss en pulverpåse ur hans bälte för att använda det. Häxbaronens vänner var nämligen i antågande. Snabbt strödde han den över sin kropp, precis som häxbaronen gjort, men i stundens hetta glömde han att hålla andan och ack så lite pulver letade sig ned i hans luftvägar. Explosionen var både färgglad och ljudlig. Hans både sönderslitna och brända hjärta hittades tre kvarter bort, huvudet fastnade ovanpå Monastrikolonnen.

Häxbaronernas folk är hängivna dyrkare av de döda, övertygade om att deras förfäder styr deras liv i Chronopia och för att hålla sig väl med dem offrar de till och talar med förfäderna flera gånger om dagen. Berättar vad de har gjort, hur de fortsatt förfädernas värv och hur de hedrat deras minne. De frågar om råd och dukar alltid för förfäderna vid ett bord vid sidan av middagsbordet, där andarna äter sig mätta på de kryddstarka dofterna från de rykande skålarna. Häxbaronerna själva beblandar sig inte särskilt mycket med de döda, men deras vapen– eller pulverbröder som de kanske snarare borde kallas, cranemorterna har en mer intim kontakt med Döden. De maler sina pulver av de dödas ben, tänder, torkade hud, hår och förtvinade lemmar, använder de döda för att uppenbara de dödas förtrollning. Häxbaronerna är kraftfulla, men cranemorterna är de som behärskar de döda, och kan skänka deras välsignelse.

En lustig detalj är att alla blivande häxbaroner och cranemorter vid födseln får sina munnar igensydda av de gamla mästarna. Varför? Dels för att de måste lära sig att tala utan ord, kommunicera med tankar och med den kraften kunna tränga bakom sina fienders sinnesslöjor och avslöja deras mörkaste hemligheter, deras svagheter och väcka deras djupaste rädslor till liv. Men också för att tygla deras själar. Det är deras fria själ som skänker dem deras magiska kraft, förlänar dem pulvrets välsignade gåva: möjligheten att genom handling manipulera världen. För att hindra att själen flyr kroppen och endast lämnar efter sig ett tomt livlöst skal förseglar man utgången – munnen. Vad som händer om man sprättar upp den? Jag har aldrig sett det själv. Det är inte många gånger i sitt liv man står gränsle över en häxbaron och har möjlighet att sprätta upp de heliga stygn, det sigill, som tråcklats av hans mästare, men jag har hört berättas att i

samma ögonblick som munnen öppnas väller det ut kaskader av virvlande, brinnade, fräsande ljus som tjuter ikapp under sin jakt upp mot den chronopiska natthimlen. En imponerande syn? Javisst, men å andra sidan ytterst farligt. Det är dumt att bryta mot de urgamla traditioner som föreskriver att inseglet endast får brytas när trollkarlens kropp har förlorat sin livskraft.

Vadå? Om mörkermagikerna också samarbetar i magikerordnar och magisteri? Både ja och nej.

Mörkermagikern

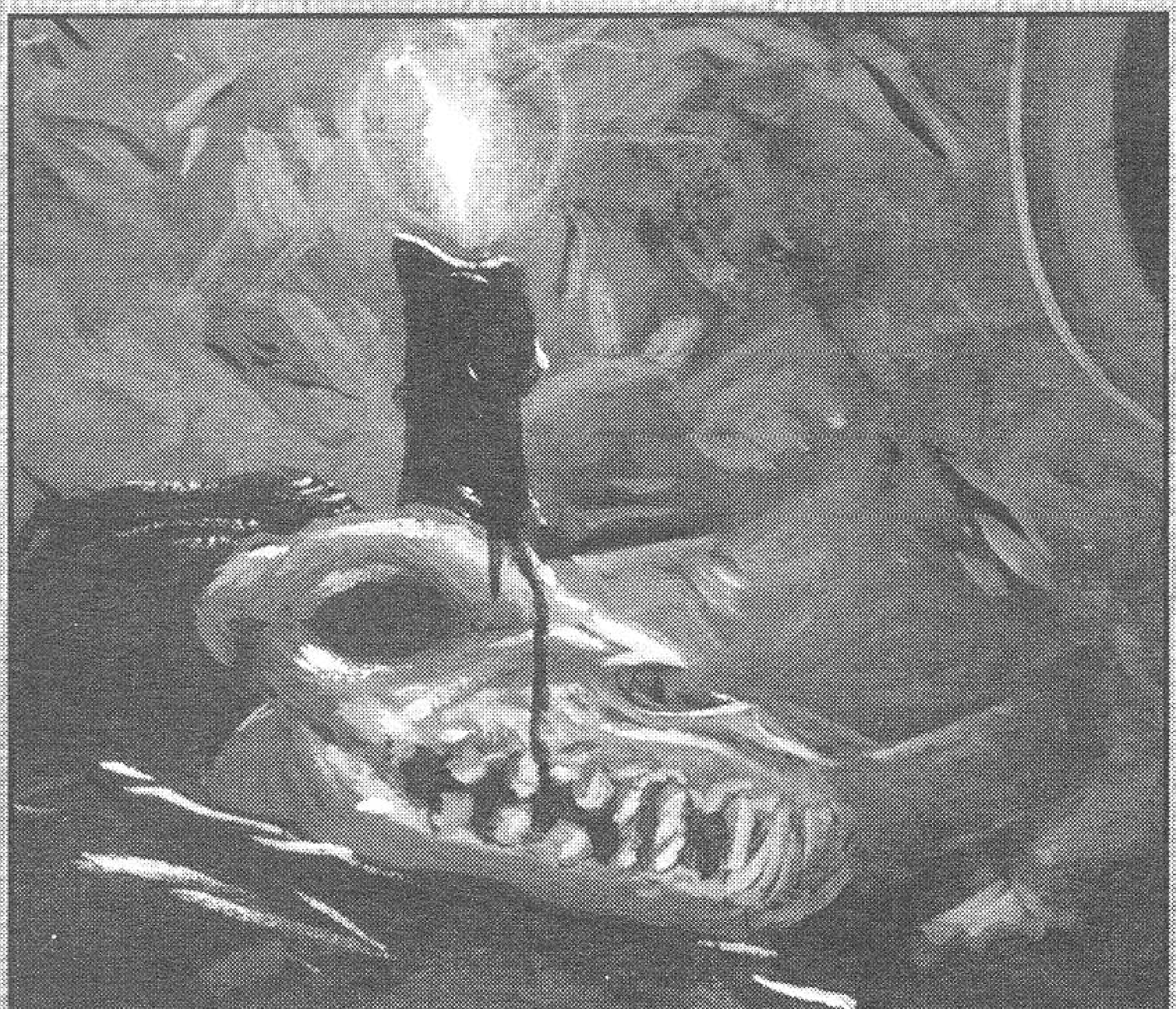
Mörkermagikerna är ofta enstöringar: själviska, egocentriska individer som trivs bäst i ensamhet, där de kan bedriva sina perversa experiment i lugn och ro, utan att störas av moraliserande kejserliga inspektörer. Oftast lever de ensamma, undviker att sluta sig samman i större organisationer, märkta av förföljelserna. Då var det lättare att hålla sig gömd ensam än tillsammans med andra. De bygger sina citadell, sina underjordiska kammare, sina inverterade spiraltorn och brinnande, köttosande helveten och stänger sig inne. Det gäller särskilt de mänskliga enstöringarna, det fåtal fria magiker som lärt känna de Hängivnas nekromagis hemligheter, de isolationistiska demonomorferna och de fruktade häxbaronerna. Ingen enstöring är den andre enstöringens vän, pakter sluts för att brytas eller upplösas och hatet sjuder i den chronopiska häxkitteln.

Lika ofta som mörkermagikerna är enstöringar är de kraftfulla, karismatiska, utåtriktade och samlas i gemenskaper för att bevisa det lögnaktiga i den gamla devisen "ensam är stark". I de Hängivnas tempel och deras molnkittlande citadell samlas de i tusental för att tillsammans hålla mässor, föreläsningar och besvärja den svaga verkligheten. Man förenas och styrks av varandra, står sida vid sida i kampen mot Galdermästarna, alla magisteri och magikerordnar, Animistkollegiet, Mentalisternas traktat, Mästarna och andra representanter för vad vi skulle kalla den ljusa magin. Mellan mörkret och ljuset står lika intensiva, skrämmande och förödande bataljer som någonsin mellan Galdermästarnas medlemmar, bataljer som till slut kan få den chronopiska verkligheten att rämna och hela staden att förloras i Den vita intigheten.

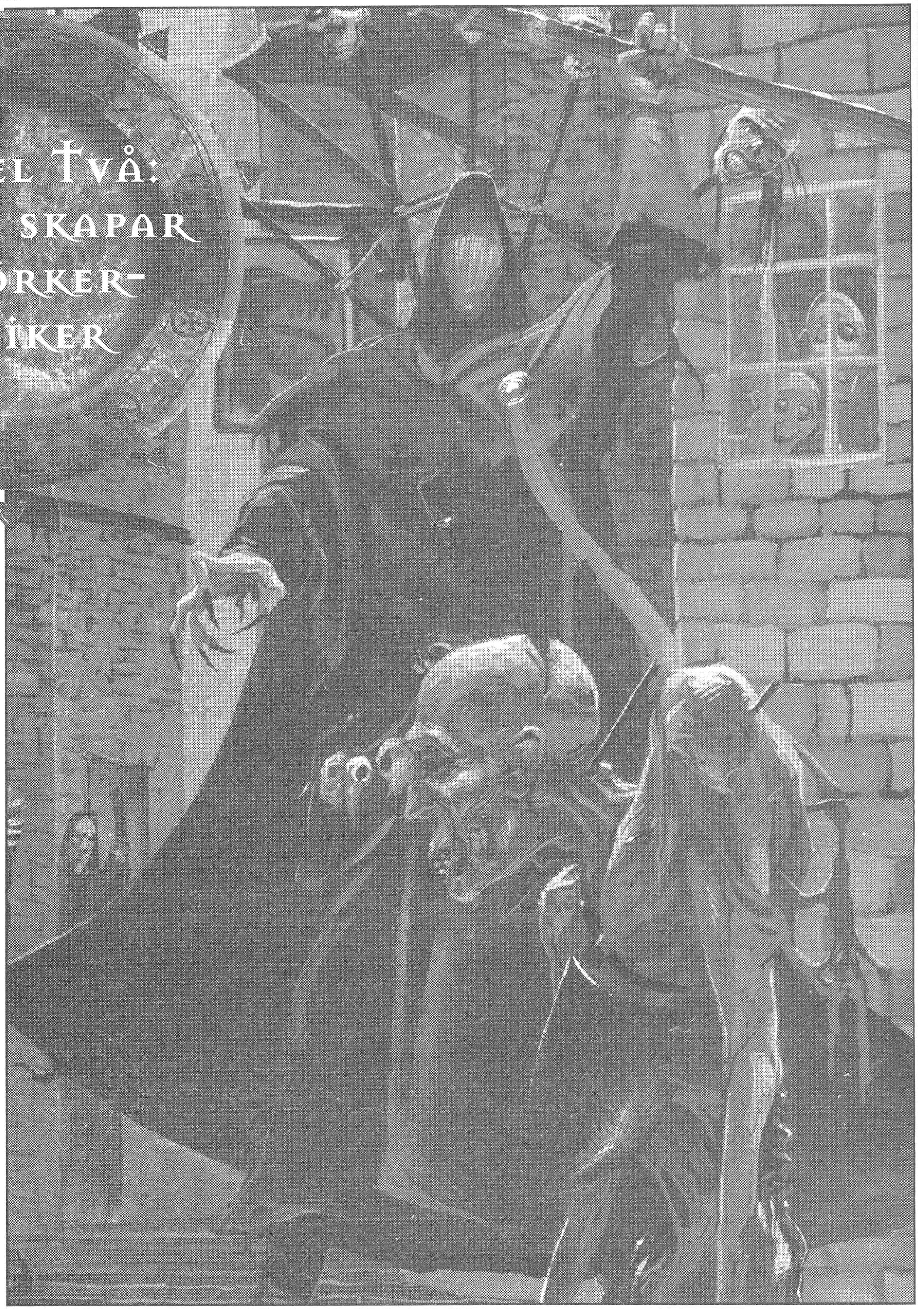
I demonfurstarnas palats samlas demonologerna, de tillgivna troende som begåvats med sina härskares gåvor. Där möter de sin skapare, där tar de, sida vid sida, emot hans välsignelse och lämnar elddöpta palatset för att med magins hjälp förkunna dess evangelium, väcka den sovande staden Chronopia. Vid Dakoths hov sprids vansinnets glädjebudskap, Katholon ger sina hantlangare pestens och förruttnelsens välsignelse och Noth deklamerar evigt herravälde genom drömmarnas makt. Tillsammans står de starka i kampen mot förrädiska magikerordnar och kloster med hädiska budskap.

Cranemorterna är sitt folks befriare, kyrkliga dignitärer i magisk mundering, en tradition och ett folks bevarare. De är ordnade i en minutiös hierarki där var och en vet sin plats vid de årligen återkommande ceremonierna: själadanserna, mässorna, åkallandena och dödsmarscherna. De botar de sjuka, väcker de döda, dräper de sovande och vandrar i dödsskuggans dal som vanligt folk vandrar Kejsarparaden upp för att besöka Arenan.

Nej, nu får det vara nog pratat om sådana här hemskheter. Inte? Då får jag väl ta dig på en tur genom Demonstaden så att du förstår vad det är jag har talat om.



Kapitel Två: Hur du skapar en mörkermagiker



Du vill bli mörkermagiker? Ingen lätt uppgift min gosse. Konkurrensen är minst sagt mördande, det råder dödligt dålig grannsämja i Demonstaden. Din enda säkra biljett till en framtid som en av mörkrets betvingare är att hitta en mäktig mentor och det fort!

Det här är inga helt nya regler för hur du skapar en mörkermagiker utan du använder fortfarande grundreglerna när du skapar din rollperson. Här presenteras dock regelförslag, ett knappt tiotal nya mörkermagikeryrken, nya färdigheter, och nya och bättre särskilda förmågor speciellt anpassade för mörkermagiker och demoner. Allt för att du som mörkermagiker skall kunna uppleva spännande och halsbrytande äventyr i den bubblande och sjudande häxkitteln Chronopia. Allt som presenteras här är givetvis bara förslag. Det är du som SL som avgör vad du vill använda.

	Mörkerm.	Svartkonst.	Mörkerherre
BP	125	150	175
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR	1	2	3
FAMILARII	1	3	5

Bakgrundspoäng

Bakgrundspoäng fungerar och används precis som i grundreglerna, men alla har inte 125 BP. Istället kan man välja mellan tre olika nivåer: mörkermagiker, svartkonstnär eller mörkerherre.

Mörkermagikern är inte särskilt mäktig, men ändå respekterad och fruktad för sina förunderliga krafter. Hans i mångas ögon respektlösa och dekadenta, förrädiska sätt att hantera sin magiska gåva gör att många går ur hans väg och kastar långa blickar efter honom hellre än att handla. Han är alltid efterlyst och när han inte befinner sig på sina egna domäner är han ett i stort sett fredlöst byte, bannlyst av kejsaren själv och eftertraktad trofé för staden Chronopias häxjägare.

Svartkonstnären är en erfaren mörkermagiker, en sann vandrare av den mörka vägen. Han har livslånga erfarenheter av mörkret, döden och de demoniska domänerna. I kolsvarta gravgångar har han stått öga mot öga med skrattande skelett, vansinniga vålnader från den andra sidan och uppretade demonkrigare, och undkommit med blotta skräcken i behåll. Han är en sann kännare av de mörka mysterierna och på Chronopias gator får hans namn håret att resa sig på känsligare individers armar.

Mörkerherren är en av de största magimästare som satt sin fot på chronopisk jord. Han bemästrar fler besvärjelser än alla munkarna i ett medelstort magisteri och de svarta böckernas hemligheter är inpräntade i hans själ. De platser han sett, de liv han levt, de världar vars jord han trampat har varit hetare, mörkare och mer skräckinjagande än Kosters Inferno. Han kan vara rådgivare till en demonfurste, en av de Hängivnas högst uppsatta tempelmästare eller en okränkbar häxbaron.

Ras

Du bestämmer själv vilken ras du skall vara, precis som i grundreglerna. Här presenteras dock två nya raser: Kannibalöarnas folk chariberna och de stryktåliga gnomerna.

Rastabellen

RAS	BP	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	STO
CHARIB	20	+1	-	-	-	+2	-	9-19 (14)
GNOM	30	-	+3	-	-	+3	-	4-10 (7)

Beskrivning av raserna

CHARIB (20 BP)

Chariberna är Kannibalöarnas folks namn på sig själva. De är mörkhyade resliga krigare, med, vilket deras hemlands namn antyder, en förkärlek för kött, gärna mänskligt sådant. De talar inte heller i onödan med främlingar, avvisar alla försök till närmanden från andra folkslag och lever isolerade i Dödens stad, en plats dit få icke-chariber söker sig frivilligt. De som lämnar staden blir lycksökare, hyrsvärd, lönnmördare eller tjuvar, men de övriga försörjer sig som pirater och parasiterar på sina grannar demonerna.

- Chariberna har en obehaglig, genomträngande blick som får kalla kårar att krypa längs ryggraden på även den mest luttrade svärdssvingare. Fungerar som den särskilda förmågan Onda ögat (se Färdigheter och förmågor).
- Simma är en primär färdighet för chariber.

GNOM (30 BP)

Gnomerna är ett extremt kortväxt och grovhugget folk som av de flesta lärda anses vara avlägsna släktingar till dvärgarna, något som de sistnämnda förnekar å det bestämdaste. Andra rykten säger att de är skapade av kejsaren, något som kan verka aningen stötande. Gnomerna saknar helt hårväxt, men har i gengäld ett pannben hårdare än stål, en enastående fysik och en hud kraftigare än trollens.

- Alla gnomer har 6 poängs naturligt pansar.
- Gnomer kan ignorera skada. Fungerar som den demoniska besvärjelsen Stålsättning (se Demonmagi).
- De är dessutom immuna mot alla former av demonmagi.

Ålder

Ålder fungerar precis som i grundreglerna.

Kön

Kön fungerar precis som i grundreglerna. I Chronopia är det inte alls ovanligt med kvinnliga mörkermagiker, och bland demonmagikerna är de särskilt talrika.

Grundegenskaper

Grundegenskaper fungerar precis som i grundreglerna.

Kroppspoäng

Kroppspoäng beräknas som i grundreglerna.

Skadebonus

Skadebonus beräknas på samma sätt som i grundreglerna.

Förflyttning

Förflyttning beräknas precis som i grundreglerna.

Syn och hörsel

Att kunna se och höra är en förutsättning för att överleva i Chronopia. Som mörkermagiker är det också en fördel att kunna läsa det finstilta i formelsamlingarna och kunna arbeta extra noggrant under experimentens mer kritiska faser. Syn påverkar CL i avståndsvapen, Finna dolda ting och Upptäcka fara. Hörsel påverkar FV i Lyssna och Upptäcka fara. Modifikationerna är kumulativa, vilket innebär att en person med både god hörsel och god syn får sammanlagt +2 i Upptäcka fara.

Dålig syn kan korrigeras med ögonglas (se "Utrustning").

Syntabell

1T6+BP	SYN	MOD*
1	DÅLIG	-2
2	NEDSATT	-1
3-4	NORMAL	±0
5-6	GOD	+1
7-9	MYCKET GOD	+2
10+	UTMÄRKT	+3

*Modifikation till CL i avståndsvapen, upptäcka fara och Finna dolda ting.

Yrken

Yrke fungerar nästan på samma sätt som i grundreglerna, med ett undantag. Det som är nytt, förutom alla nya spännande yrken, är Startutrustning. Vid varje yrke anges ett mindre antal föremål som varje utövare av det yrket automatiskt får (det kostar alltså ingenting extra för din rollperson), av den enkla anledningen att de inte skulle kunna klara sig utan den. De nya yrken som presenteras här är ingen ersättning för de fyra magikeryrken (animist, elementarmagiker, mentalist och ärkemagiker) som presenteras i grundreglerna utan ett komplement till dessa. De yrken som finns i grundreglerna betraktas som fria magiker.

De flesta av yrkena är knutna till en viss magiskola, andra kan inte använda magi överhuvudtaget, men de är alla intimt förknippade med mörkermagin och Chronopias magikerkvarter. Många av yrkena är extremt smala och om du upplever det som hämmande är det ingenting som hindrar att du använder exempelvis Tempelmästare som mall om du vill skapa en annan typ av nekromagiker, kanske en frilansande nekromantiker av den gamla skolan.

Alla magikeryrken har automatiskt färdigheterna Kunskap om magi, Känna magi och Minimagi med samma FV som den bästa magiskolan, utan extra kostnad. Minimagin beskrivs utförligt i Magi i Chronopia, men kompletteras här med ett antal minimagiska besvärjelser som är skapade med mörkermagikernas sinnelag som inspiration (kapitlen Pulvermagi, Demonmagi och Nekromagi inleds med ett mindre antal minimagiska besvärjelser). De behöver inte heller slå något magiförmågeslag för att få lära sig magiskolor.

Vissa av de färdigheter som anges under Yrkesfärdigheter, samt vissa av föremålen som listats under Startutrustning beskrivs i Magi i Chronopia, beskrivningar som av utrymmesskäl tyvärr inte kan repeteras i Mörkrets väktare.

Hörseltabell

1T6+BP	HÖRSEL	MOD*
1	DÅLIG	-2
2	NEDSATT	-1
3-4	NORMAL	±0
5-6	GOD	+1
7-9	MYCKET GOD	+2
10+	UTMÄRKT	+3

* Modifikation till CL i Upptäcka fara och Lyssna.

Cranemort



Du är ditt folks hopp, traditionernas beskyddare, de dödas sändebud, budbäraren från andra sidan graven – en cranemort, charibisk trollkarl och ceremoniell mästare. Du är en av de fria själarna, de starka magikerna som värnar om er särart, ert arv från svunna tider. Dina läppar är förseglade, belagda med ett heligt, magiskt insegel, en söm som för alltid skall hålla din fria själ fången i din kropp för att genom dig uträtta stordåd för stammarna. Då din mun är för evigt sluten och din stämma stum talar du i tankar i stället för i ord.

Din magi är häxdoktorns, pulvermakarens och de dödas befallares. Av de dödas ben, torkade hud, krossade tänder och gulnade naglar skapar du under nattliga ritualer magiska elixir, förtrollade pulver,

med vars hjälp du kan befalla världen. Du kan få de döda att resa sig, de levande att falla, de sjuka att tillfriskna och de friska att hosta blod, bara genom att sprida dina dödliga pulver genom luften, blanda dem i elixir eller själv inhalera dem.

Det är du som leder de stora festerna där de dödskalleprydda baneren vajar, går i spetsen för karnevalstågen där de köttstinkande facklorna höjs, beslutar vilka förfäder som skall grävas upp för att äras i De dödas parad och vilka som skall utväljas till dödsbrudar, allting utan att yttra ett ord. Dina stambröder känner din närvaro i sina tankar, vet vad du önskar och lyder din befallning. Det är dig man tillfrågar i tvistemål, det är till dig man kommer när man behöver råd och det är du som beordrar eller tillråder aktioner mot 'de andra' för att stilla de oroliga förfädersandarna. Som andlig ledare har du ett stort ansvar, såväl som stor makt. Håller du dig inte väl med dem på den andra sidan kan det komma att ligga dig i fatet. Förfädernas förbannelser är aldrig nådiga.

Endast chariber kan bli cranemorter.

YRKESFÖRMÅGA

Cranemorternas yrkesförmåga är deras förmåga till telepatisk kommunikation (för övrigt det enda sättet på vilket de kan kommunicera – undantaget via musik, text och teckenspråk). De kan sprida sitt budskap upp till PSYx1 individer åt gången (x2 för svartkonstnärer, x3 för mörkerherrar). De kan också använda sin telepatiska förmåga (PSY mot PSY på motståndstabellen för att tränga in i andras sinnen och ta del av deras tankar och minnen.

YRKESFÄRDIGHETER

- Charibisk mörkermagi
- Drogkunskap
- Giftkunskap eller Örtkunskap
- Hypnotisera
- Kunskap om de döda
- Lärdomsfärdigheter (1)
- Magistudier
- Vapenfädigheter (2)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

En cranemort får från början 1T6+1 pulver, ett otal behållare (pungar, glasflaskor m. m.), alla verktyg han behöver för att framställa pulver (mortel, blandningskärl, brännare m. m.), en pulverslunga och dessutom 1T20 ingredienser som väljs i samförstånd med SL.

- Cranemorterna målar vid högtidliga tillfällen, som exempelvis De dödas parad, sina kroppar vita för att hedra förfäderna, av vilkas tidigare köttprydda lemmar endast de vita benen återstår. Man vill visa sin respekt och skicka en hälsning med budskap om att de levande önskar att de kunde vara ibland de döda redan i detta livet.
- Den mest infamöse av de charibiska cranemorterna är den store Francis Touluque, som ledde den senaste paraden genom Dödstadens och Chronopias gator under jubel från de extatiska folkmassorna som följde förfäderna och deras privilegerade bärare under hela paraden. Det året varade paraden över två veckor vilket var nära att reda gallfeber på charibernas närmaste grannar i Demonstaden och Magikerstaden.

Demonjägare



Som många av Chronopias svärdssvingande innevånare är du ständigt på jakt, men det byte du jagar skiljer sig från mängden. Du spenderar dina dagar och nätter på Chronopias gator på ständigt jakt efter illvilliga, illasinnade, plågade, rasande, galna, vilsna och bortsprungna demoner – motståndare som inte alltid är så lätta att tampas med, särskilt som de ytterst sällan är överdrivet samarbetsvilliga. Men du har ett övertag. Under åratals intensiva studier i den jättelika staden Chronopias dammiga bibliotek och bortglömda källarvalv har du sökt demonernas hemligheter, och ibland skådat en del av den demoniska sanningen, bortom de plågades slöjor. Du är inte alltid en ensamvarg, på uppdrag utan understöd. Lika ofta som du på egen hand ger dig av för att slutföra ett uppdrag fungerar du som spårhund åt Svarta gardet. Det är inte alltid det räcker med en välslipad chronosklinga för att sätta en demon på plats. Kompetent, obarmhärtig muskelkraft kan vara mer än behövlig.

Du ser demonerna som en förlängning av de Hängivnas makt, som en pestsmittad arm som sträckts ut ur Multiversums limbodimensioner för att besudla den chronopiska verkligheten (som om det inte redan var rörigt nog i smältdegeln Chronopia) och det är din uppgift att bekämpa dem, att slå tillbaka de demoniska anfallsvågorna, att bränna deras brohuvuden och förpassa dem till onämnbara platser bortom dödens privilegier.

Kejsaren ser i dig en bundsförvant, en möjlig katalysator, en krigare som kan lägga sordi på den demoniska klagosången, ja, kanske till och med tysta den för evigt. Därför åtnjuter du vissa privilegier, såsom total juridisk kejserlig immunitet (vilket tyvärr inte skyddar dig från rånare, lönnmördare och annat löst folk) och ett frikostigt kejserligt underhåll (ett par välfyllda påsar med klingande dubloner närhelst du behöver dem). Underbara förmåner skulle många mena, men frågan är om priset, att ha Demonstadens samtliga demoniska innevånare som ärkefiender, ändå inte är lite väl högt...?

Alla raser kan bli demonjägare, men högländarna är kraftigt överrepresenterade.

YRKESFÖRMÅGA

Demonjägarens yrkesförmåga är hans osvikliga förmåga att känna demoniska vibrationer, att genomskåda sinnesslöjor och förklädnader, att följa demoniska spår. Om en demon finns i hans omedelbara närhet (PSYx3 meter) eller om någon försöker utöva demoniskt inflytande märker han det nästan alltid omedelbart, även om demonen skyddar sig med mäktiga besvärjelser (+10 i alla situationer av den karaktären).

YRKESFÄRDIGHETER

- Dra vapen
- Kunskap om demoner
- Magiskola
- Magisk kanalisering
- Stridskonst
- Två vapen
- Vapenfärdigheter (3)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

En demonjägare får från början ett valfritt demonföremål (väljs i samråd med SL), en demonisk fullmakt samt en miniatyrkopia av Demonica Chronopia.

• Staden Chronopias demonjägare utnjuter vissa privilegier som inte stadens övriga befolkning har. De kan inte åtalas i en kejserlig domstol, men väl dömas av de andra rättsliga instanser som lever och frodas i staden Chronopia. Undantag gäller givetvis om demonjägaren skulle angripa svartgardister eller svartsystrar. Då faller bilan obarmhärtigt. Det underhåll som demonjägarna får förpliktigar dem att närhelst det krävs stå till kejsarens förfogande.

• Det finns givetvis fribrytare, demonjägare som arbetar utan att vara direkt underställda kejsaren, men de lever ett betydligt mindre glamouröst och dessutom mycket farligare liv än de kejserliga demonjägarna. Vem skall de vända sig till när deras 'bästa vänner' lämnar dem i sticket. "Säga vad man vill om kejsaren, men man kan i alla fall lita på honom", som gardeskapten Bostar sa.

Demonolog



Du har förtrollats av den demoniska skönheten, den smärtsamma renheten, den kosmiska urkraft som bebor Demonstaden, de tre furstarnas palats och alla de plågade demoniska själar som förlorade irrar omkring i den chronopiska verkligheten. Du har sett sanningen i djupet av den brinnande labyrinten, du har läst budskapet i iskall eld, du har fallit för den demoniska förkunnelsens kraft och blivit en apostel, en lärjunge, en hantlangare och dyrkare av de i mångas ögon onda furstar som härskar över Chronopias sannaste, mest verkliga stadsdel: Demonstaden. Där är ärlighet, ridderskap och höviskhet är av lika litet värde som ett goblinöra på den svarta marknaden.

Som en tillbedjare av de tre plågade härskarna har du som tack för din obrottsliga lojalitet och ditt hängivna arbete för spridandet av det sanna budskapet, till de oupplysta barbarer som utgör den chronopiska befolkningen, fått gåvan – den demoniska magins gåva. En gåva av ett i dina ögon oöverstigligt värde, ovärderlig på samma sätt som berget Silvertopp och Evighetspalatset. I gengäld strävar du ännu hårdare, predikar ännu eldigare och vandrar ännu längre och mer arbetsamma vägar för att förkunna din härskares evangelium. Du använder dina krafter för att likrikta dina mänskliga fränders sinnen, för att få dem att förstå och de som inte förstår måste bestraffas av dig och dina demoniska blodsbröder. Ofta är det du som får agera befälhavare för de demoniska styrkor som ibland söker sig nedför Chronopias vindlande gator för att utkräva hämnd för de orättfärdiga plågor de utsätts för och den övernaturliga smärta som torterar deras annars så rena sinnen. Du koordinerar, planlägger och genomför mord på de icke-upplysta. Du river torn och bränner broar, driver tvivlare på flykt och konspirerar mot de andra demoniska furstarna. När hämndens timme kommer, när Chronopia blir en del av världarna bortom den Stora barriären och Grå hallarna, när endast intigheten dröjer sig kvar vid Södra oceanens strand, då kommer du att sitta som en av de välsignade härskarna i det demoniska paradiset.

Normalt blir endast brundusier, marajiputter och sabraner demonologer.

YRKESFÖRMÅGA

Demonologen får gratis FV 10 i den av de tre demoniska magiskolorna han väljer som yrkesfärdighet. Om han är svartkonstnär eller mörkerherre får han också ett respektive två slag på tabellen för Demoniska förmågor. De får dessutom två i stället för en valfri färdighet för att representera deras verksamhet innan de blev demondyrkare. Demonologer i Noths ledband är dessutom fullständigt immuna mot alla former av sjukdomar och infektioner.

YRKESFÄRDIGHETER

- Drogkunskap eller Giftkunskap
- Drömmarnas magi eller Galenskapens magi eller Förruttnelsens magi
- Hypnotisera
- Kunskap om demoner
- Magisk kanalisering
- Magistudier
- Vapenfärdigheter (2)
- Två valfria färdigheter

STARTUTRUSTNING

Demonlogen bär alltid sin härskares emblem och officiella dräkt, vanligtvis en fotsid kåpa i grälla färger täckt av abstrakta mönster. Dakoths följeslagare bär en Vansinnets skallra, Kathalons Drömmarnas bok och Noths en Pestspira.

• Ryktet berättar att demonologerna, när de tar emot sin härskares demoniska gåva, tvingas att lämna sin själ i pant, för att garantera att de inte skall missbruka gåvan. Själen spärras in tillsammans med tusentals andra själar i De trogna tillbedjarnas salar, djupt under de demoniska palatsen. Om det är sant eller inte är det få som vet, men en sak är säker: för den som inte skådat den demoniska sanningen framstår demonologerna som sällsynt själlösa och dekadenta, även med chronopiska mått mätt.

Demonomorf



Du är inte, som demonologerna, en hängiven dyrkare av de demoniska krafter som härjar i Chronopia. Du är en betvingare, en utmanare, en stark vilja med en kropp i fasansfull förändring, med ett enda mål: att bli en demon. För att nå ditt mål hämtar du kraft ur samma heta källa som demonerna, söker dig längs karas mörka stig ut mot verklighetens yttersta gränser för att frigöra de ondskefulla krafter som dväljs i de mörka avgrunderna och skänker de demoniska folken deras styrka. Du riskerar ditt liv i kamp för att lämna din obetydliga mänsklighet bakom dig och träda in i ett mer fullkomligt stadium bortom den mänskliga själens förstånd.

Som demonomorf är du hatad av alla. Av demonerna betraktas du som en styggelse, en förolämpning, en inkräktare, en ovärdig uppstickare som försöker ta något han inte har rätt till utan att vara beredd att betala priset. Av Chronopias övriga innevånare ses du som ett missfoster, en galning som frivilligt rättat in sig i de Hängivnas led, en svart fläck, en spottloska i kejsarens ansikte.

Dina dagar tillbringar du bortom det svaga dagsljuset, i dina kammare, upptagen med att försöka föra dig själv närmare fullkomligheten, en fullkomlighet som kommer att ge dig mer makt än du någonsin kunnat drömma om, ge dig möjlighet att diktera villkoren för Chronopias fortsatta utveckling, krossa alla barriärer och slita upp de väggar som skiljer vår verklighet från det nattsvarta avgrundsmörkret på den andra sidan, den sida som även de mest förråade, brutala och blodtörstiga hyrsvärd, som älskar den dödliga chronopiska natten, fruktar. En dag kommer de inte längre att kunna förneka dig, en dag kommer de att tvingas följa dig oavsett vart du leder dem.

Normalt blir endast brundusier, marajiputter och sabraner demonomorfer.

YRKESFÖRMÅGA

Demonomorfens yrkesförmåga är att han från spelets början besitter lika många demoniska förmågor som särskilda förmågor (en mörkerherre får alltså hela tre särskilda förmågor och tre (!) demoniska förmågor) och kan under spelets gång tillägna sig fler genom sin magi. De drabbas av existensiella smärtor på samma sätt som demoner, ett pris de tvingas betala för sin strävan mot fullkomlighet.

YRKESFÄRDIGHETER

- Drogkunskap eller Giftkunskap
- Hantverk
- Hypnotisera
- Kunskap om demoner
- Magistudier
- Meditation
- Metamorfosernas konst
- Vapenfärdigheter (2)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

Demonologen bär alltid med sig ett exemplar av Demonernas hemligheter, ett medelmåttigt verk som kommit att bli något av en helig skrift för demonernas likar.

• De som dras till demonerna, deras krafter och magi, är normalt brundusier, marjiputter eller sabraner, alla härstammande från riken där mystiken är djupt integrerad i samhället. Det är nästan uteslutande män och kvinnor från dessa folk som blir demonologer och demonomorfer, som slår sig ned för att leva ett liv i Demonstaden, något som ytterligare bidragit till att utmärka dem som etnisk grupp.

• Vissa demonomorfer försöker rättfärdiga sitt strävande mot demonisk fullkomlighet genom att hävda att de själva faktiskt har demonblod i sina ådror. För att registrera sig i rullorna som demonättlingar, legitima arvtagare till de demoniska förmågor de genom sin magi förvärvar, uppsöker de Byrån för demonisk aktivitet och lämnar där in en ansökan om demonisk genealogi. Uppdraget utförs alltid med framgång, normalt inom två år efter det att ansökan lämnats in.

Häxbaron



Du är en häxbaron, den fantastiska magins okrönte konung, härskare över den chronopiska verkligheten, den mäktiga tankens mästare och de vindburna pulvrens skapare. Du är okränkbar, orörbar och onåbar – en magiker framför andra magiker, en människa ställd över mänskligheten. Du tillhör samma tradition som de fruktade cranemorterna, men du har vandrat vidare på magins krokiga stigar, funnit vägar bortom de uråldriga sagorna och lärt dig att tygla en större del av världsalltet. Du har gått din egen väg och nu är inte bara de döda och de levande din domän, utan också den vibrerande luften, det bubblande vattnet och den flammande elden lyder din befallning.

Din kraft har du fått till skänks av din fria själ, som hålls för evigt fången i din kropp av det insegel som sluter din mun, som garanterar dina läppars tystnad och som ger dig tankens kraft. Dina pulver kan framkalla eldstormar, hällregn och orkaner. De kan bli till svärmar av förhatliga insekter, arméer av glupska råttor eller slingrande giftormar. De kan förmörka månarna, få natt att bli till dag och solens ljus att slockna eller dig, någon annan eller ett helt kvarter att gå upp i rök.

Du lever ditt liv som en kringströvande skrävlare, en överdriven skrytmakare, med mäktig magi i arsenalen. Överlägsen drar du fram genom staden och utmanar folks tålamod, driver dem till vansinne och prövar deras viljestyrka. Klädd i skallar och ben, och malätna, ruttnande kläder utövar du terror mot Chronopias folk, hävdar ditt folks rätt över andra och för dina talträngda bröders talan inför de breda massorna. Du är alltid utsatt, ett eftertraktat byte för staden Chronopia otaliga hyrsvärd, men vet att hålla dig undan och slå till när de minst anar det – alltid med en fruktansvärd förödelse som resultat.

Endast chariber kan bli häxbaroner.

YRKESFÖRMÅGA

Häxbaronen kan, precis som cranemorten, kommunicera telepatiskt, men hans förmåga är begränsad till PSYx1 individer oavsett vilken erfarenhetsnivå han har valt. Han betraktas dessutom som skräckinjagande. Fungerar som den särskilda förmågan Skräckinjagande utseende (se Färdigheter och förmågor).

YRKESFÄRDIGHETER

- Akrobatik
- Alkemi
- Drogkunskap
- Giftkunskap eller Örtkunskap
- Lärdomsfärdigheter (1)
- Magistudier
- Häxbaronernas magi
- Vapenfärdigheter (2)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

En häxbaron startar med 1T10+1 färdigblandade pulver (väljs i samråd med SL), 3T10 ytterligare ingredienser (väljs i samråd med SL), attiraljer för framställning av pulver (mortel, blandningskärl, brännare, silar, trefötter m. m.), promenadkäpp av människoben, sin faders skalle (går traditionsenligt i arv från far till son inom vissa delar av den charibiska kulturen) och synnerligen utstuderade och slitna kläder (för att inte säga trasor).

- Häxbaronerna är en fruktad syn på Chronopias gator och när de vandrar nedför avenyerna och boulevarderna vet vanligt folk (vilka det nu kan tänkas vara i en stad som Chronopia) att hålla sig undan, medan lycksökarna kryper fram ur skuggorna för att utmana Ödet. Häxbaronen Luvre de Sach myntade uttrycket: "Varför ge sig på berg när det finns småsten?", vilket han flitigt använde för att psyka sina motståndare i magiska dueller.
- Häxbaronerna har ju för att de berövats sina röster givits tankens gåva, men de har också tränat sig i den charibiska strupsångens konst. I batalj mot Chronopias avskum kan de framkalla kraftfulla mörka avgrundstoner som rullar fram likt demoraliserande dvärgvältar över stridens deltagare. Det fåtal gånger flera häxbaroner setts kämpa sida vid sida har sången varit öronbedövande.

Nekromag



Du är en av de Hängivnas skickligaste hantverkare, den mörka magins främsta tekniker, en genial uppfinnare med ett fördunklat sinne – en nekromag. Din konst är konstruktionen, ditt gebit skapandet av idéer, byggandet av fruktansvärda förintelsemaskiner och förverkligandet av en mörk förvriden teknologi. Du är en av dem som gett världen

det mörka hantverket – nekrologin.

Du är en viktig kugge i det stora Hängivna maskineriet, en ovärderlig tillgång för dina Edsvurna bröder i deras strävan att sprida det mörka inflytandet över den bångstyriga staden Chronopia och till slut förslava såväl de stolta och sturska dvärgarna som de högresta högländarna och uppnosiga alverna. Dina konstruktioner blir till knytpunkter, kraftansamlingar, medier för den mörka kraften som ni Hängivna besitter. Svartgods och demonverk, parasiterande mardrömsvarelser, oövervinnliga mörkerkolosser, demoniska vapen, hungrande skapelser av en mörk ingenjör. Alla sprids de som löv för vinden över den kända världen, där de blir vart hyrsvärds och varje lönnmördares egendom. I sin vilja att göra sig starka och okränkbara öppnar de sig för ert mörka inflytande, för den Hängivna kallelsen. De blir svagare, gradvis blir de era tjänare, medan era styrkor växer sig ännu starkare och blir än mer oövervinnliga än ni någonsin tidigare varit. Förr eller senare kommer kejsaren att tvingas abdikera i vanmakt, något som du i allra högsta grad är en orsak till.

Din makt ligger i din kunskap, din förmåga att skapa föremål som förlänar användare övernaturliga krafter. Utan dem skulle du inte vara någonting, men när du ikläder dig din chadiska mörkerrustning och greppar om Ebsaloms tjutande stav blir du till en av de mest fruktansvärda motståndare godheten någonsin haft i den här verkligheten.

Endast Hängivna kan bli nekromager.

YRKESFÖRMÅGA

Nekromagen får upp till tre nekrologiska föremål (beroende på vilken erfarenhetsnivå han valt) innan spelet börjar. Alla tre väljs med omsorg och i samförstånd med SL.

YRKESFÄRDIGHETER

- Elementarmagi
- Hantverk (3)
- Kunskap om nekrologi
- Nekrologins magi
- Läkekonst
- Vapenfärdigheter (2)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

En nekromag har ett stort laboratorium och en ännu större verkstad där han spenderar timme efter timme med att skapa fruktansvärda vapen. Han får 1T2, 1T4 eller 1T6 nekrologiska föremål eller förbättringar beroende på vilken erfarenhetsnivå han valt.

- Mörkerkolosserna är en av nekromagernas mest kända konstruktioner och den kända världens slagfälts mest fruktade motståndare. Kolosserna är mumifierade lik av jättar, resar, cykloper, troll eller andra resliga monster som utsatts för enormt kraftfull mörkermagi i de djupaste kammarna under de Hängivnas tempel. De styrs av en nekromag som sitter innesluten i den jättelika kroppen, och går fram över fiendestyrkorna som en oförsonlig skogsbrand utan att lämna annat än död och förintelse bakom sig.

Registrator



Du är en registrator, en av de flitiga, påstridiga, envisa och, ibland menar vissa, störande påträngande kejserliga demonkontrollanter, som försöker hålla ordning och reda i Demonstaden. Du mäter, väger, inspekterar och licensierar demoner. Du undersöker, utfrågar, trakasserar och registrerar demoner och du omfördelar, distribuerar och arrenderar ut demoner ur den kejserliga demonreserven som ligger djupt under berget Silvertopp och Evighetspalatset.

Du har valts ut för din uppgift för att du är orädd, stryktålig och i det närmaste dumdristigt uppriktig, tre mycket värdefulla egenskaper om man i Chronopia skall framleva sina dagar som demoninspektör. Att du dessutom är skarpsynt, klipsk och en smula arrogant ses som självklarheter av mannen i Evighetspalatset, men upprör demonerna. De tycker förmodligen att tillvaron i Chronopia är tillräckligt jämmersam utan påflugna gnomer i kejserliga ämbetskläder.

Din arbetsplats är Demonstaden där du ägnar all din tid och energi åt att försöka komplettera Demonica Chronopia efter bästa förmåga och registrera eventuella demoniska tendenser. Du är alltså inte bara en uppgiftsinsamlare utan också Chronopias katastroflarm.

Dina enorma kunskaper om demonernas tillvaro gör dig till ett ovärderligt hjälpmedel för de kejserliga styrkorna och för demonjägarna i deras jakt på amoklöpande vansinnesdemoner. Med ett minimum av information kan du klargöra mönster och förutse demonernas nästa drag bättre än någon annan chronopiabo.

Endast gnomer kan bli registratorer.

YRKESFÖRMÅGA

Registratorns yrkesförmåga är hans enorma kunskap om demoner. Han får gratis FV 10 i färdigheten, vilken av honom dessutom kan användas till att förutse hur en demon kommer att reagera och vad han kommer att göra i en viss situation. Detta ger honom +5 i CL i strid mot demoner, samtidigt som de får –5 på alla attacker mot registratorn.

YRKESFÄRDIGHETER

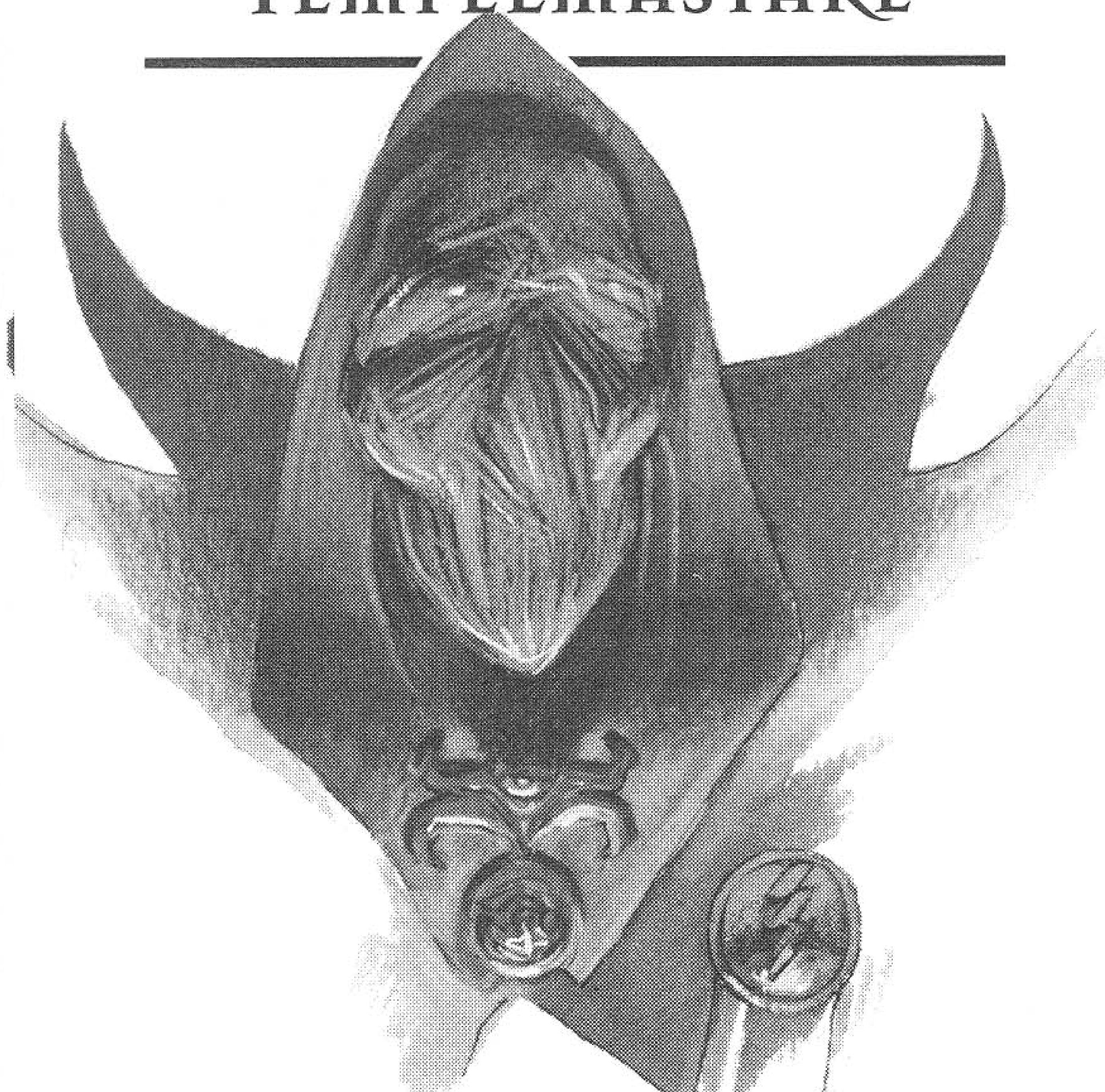
- Administration
- Kunskap om demoner
- Kunskap om magi
- Magisk kanalisering
- Målning
- Räkning
- Stridskonst
- Vapenfärdigheter (2)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

En registrator bär alltid kejserliga ämbetskläder av senaste snitt, har auraglas, en miniatyrkopia av Demonica Chronopia, penna, bläck och demonformulär vilka måste fyllas i av alla okända demoner.

- Registratorerna är kända för sina konstnärliga talanger. Det är de som fyller Demonica Chronopia med detaljerade porträttmålningar och fina bläckskisser föreställande stadens demoniska invånare. Porträtten är givetvis späckade med träffsäkra lärda kommentarer rörande anatomi och demoniska förmågor.

Tempelmästare



Du är en mästare i dödens och skräckens magi, en utövare av terror och tortyr, en spridare av skräckens budskap, en förkunnare av det ovillkorliga straffet, en mästare i de nattsvarta konster som kallas nekromagi. Du är de Hängivnas främsta redskap i kampen mot Chronopias enorma krafter, en av de kraftfullaste och, i mångas ögon, ondskefullaste magiker som satt sina fötter på de chronopiska kullerstenarna. Du kan få marken att rämna, hjärtan att krossas, lemmar att förtvina, de döda att resa sig och de levande att falla som mogen frukt från en brusten kvist. Du är fruktad, hatad, älskad och respekterad. I kryptorna, likgångarna, de oändliga katakomber som sträcker sig under era Dödens tempel faller dina elever och adepter på knä av vördnad. När du stiger ut i den kalla nattluften skälver staden av skräck, vilket både får dig att njuta och oroas, och misstänka att det fortfarande finns alltför många där ute som inte nåtts av mörkrets trevande fingrar, som fortfarande låter sig förledas av de ljusa magikernas och de falska profeternas förfelade budskap.

Du forskar i rökfyllda laboratorier, skapar förutsättningarna för dina bröder nekromagernas landvinningar på nekrologins område och leder tempelherrarna vidare i deras sökande. Du vandrar genom tempelkorridorerna, studerar de dolda skrifterna och leder in nya lärjungar i helgedomarna där de får ta del av sanningen. Du låter kraften flöda ur verklighetens livsådror, den mörka energin får fylla dig, din person och allt omkring dig. Du har dött och fötts på nytt, i en ny skepnad som får många att frukta din person. Men trots andras tvivel vet du att du har gjort rätt och de Hängivna kommer att segra.

Endast Hängivna kan bli tempelmästare.

YRKESFÖRMÅGA

Tempelmästare har alla Skräckinjagande utseende (se Särskilda förmågor). Dessutom får de upp till tre nekrologiska föremål eller förbättringar beroende på vilken erfarenhetsnivå som valts (föremål och förbättringar väljs i samråd med SL).

YRKESFÄRDIGHETER

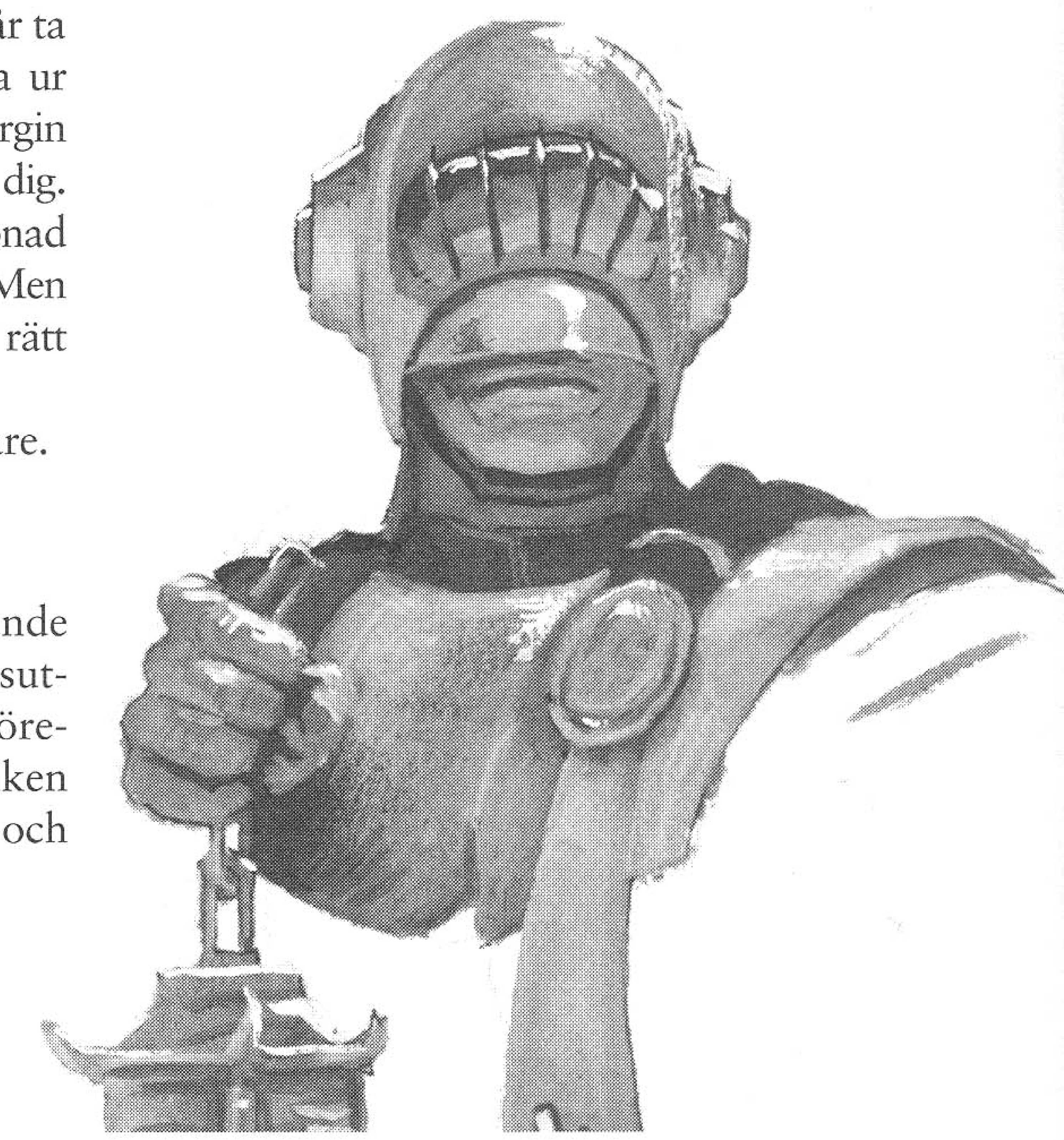
- Drogkunskap eller Giftkunskap
- Dödens magi
- Kunskap om religion (1)
- Lärdomsfärdigheter (1)
- Magisk kanalisering
- Meditation
- Mentalism
- Vapenfärdigheter (2)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

Tempelmästare får en nekrostav, munkliknande kläder av Hängivet snitt och bär en 'skallrad' på ryggen som visar deras rang och dessutom fungerar som magisk kraftkälla.

- Tempelmästarna förväxlas ofta med tempelherrarna, de Hängivnas överstepräster och vanligt folk har mycket svårt att skilja dem åt. I kort är skillnaden den att tempelmästarna är aktiva, utåtriktade magiker som ägnar sig åt att iscensätta katastrofer, mord, pestspridning i det mörka inflytandets namn, medan tempelherrarna håller en lägre profil och nästan endast verkar inom de Dödens tempel som blivit ett allt vanligare inslag i den chronopiska stadsbilden.

Urmakare



Du är en tidsmagiker som vänt dig till den mörka sidan av kara, som trampat ny, förbjuden mark på inrådan av din härskare – mannen i Evighetspalatset – och där funnit krafter av ett annat slag än dina bröder chronomagerna och divinatorerna. Du har skådat evigheten, sett intigheten i ögonen och vandrat över de förseglade bråddjupen. Din kraft är inte förmågan att härska över tiden, inte heller att skåda framtiden eller det förflutna, utan att extrahera den ofantliga energi som tiden håller i sitt grepp och genom ditt sinne kanalisera den för att påverka den chronopiska verkligheten. Det pris du har fått betala för din kraft är dina ögons ljus. Men när de släcktes tändes ett inre mörker som låter dig se skarpare än något par ögon.

Som mörkermagiker är du bittert respekterad av dina likasinnade, tempelmästarna och nekromagerna beundrar

dig, samtidigt som ni är de bittraste fiender i en obarmhärtig kamp på liv och död. Som tidsmagiker betraktar dina fränder dig med viss skepsis, men som kejsarens bandhund hålls du hårt, men inte så hårt att du inte skulle kunna slita dig, om det var din högsta önskan.

Du vandrar ofta genom de dammiga, uråldriga valven under Silvertopp till de djupa laboratorier där du gör ytterligare efterforskningar efter tidens identitet, men ännu oftare visar du dig på stadens gator för att ge folket en blick av den härliga vidunderliga makt kejsaren besitter, för att ge Svarta gardets domare understöd och för att fördriva oönskade element.

YRKESFÖRMÅGA

Urmakarens yrkesförmåga är hans extrema sinnen, vilka alltid ger honom +5 i CL i Finna dolda ting, Lyssna och Upptäcka fara. Det sätt på vilket han rör sig (se nedan) gör att hans motståndare aldrig vet exakt var han befinner sig och de har därför alltid –3 i CL i närstrid såväl som på avståndsattacker. Hans intima band med tiden gör dessutom att han åldras hälften så fort som vanliga människor.

YRKESFÄRDIGHETER

- Kunskap om tid
- Lärdomsfärdigheter (2)
- Magisk kanalisering
- Magiskola (1)
- Magistudier
- Mörk tidsmagi
- Vapenfärdigheter (2)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

En urmakare bär högtidliga kläder (lång kåpa, med tillhörande mantel). Han får också en bärbar stridsklocka (se Utrustning).

- Urmakarna är en häpnadsväckande syn när de ger sig ut på stadens gator. Deras intima samband med tiden gör att de lever både här och nu och på andra platser i rum-tiden vilket gör att deras rörelser för en utomstående betraktare upplevs som extremt hackiga, ibland mångdubblas deras kroppsdelar i antal under rörelse, verkligheten gungas av deras enorma krafter.

Den mörka och den ljusa magin

Sambandet mellan den ljusa och den mörka sidan av kara – den ljusa magin och mörkermagin – är visserligen mycket starkt, men det är varken enkelt eller ofarligt att kombinera de två vägarna, även om många av de Hängivnas tempelherrar och tempelmästare har lyckats med det. De magikeryrken som har både en ljus magiskola och en mörkermagiskola som yrkesfärdighet påverkas inte av reglerna. De anses ha lärt sig att bemästra 'de tvenne vägarnas vandring'. De magiker som, utöver den eller de magiskolor de redan behärskar, vill använda sin valfria yrkesfärdighet till att lära sig en magiskola tillhörande den andra aspekten måste lyckas med ett magiskoleslag. Om det lyckas får de lära sig magiskolan, och andra magiskolor ur samma aspekt, men risken för snedtändning är alltid fördubblad när de använder besvärjelser ur den främmande skolan. De magiskolor som hittills finns beskrivna faller in under följande aspekter (G=grundreglerna, M=Magi i Chronopia, D=Dvärgar, S=Svärd och svartkonst, Mö=Mörkrets väktare):

Ljusa skolor: Animism (GM), Atums väg (D), Drakvägen (S), Elementarmagi (GM), Mentalism (GM), Tidsmagi (M).

Mörkermagi skolor: Charibisk mörkermagi (Mö), Demonmagi (Mö), Levande tatueringar (D), Mörk tidsmagi (Mö), Nekromagi (Mö), Skuggkonst (S), Underjordens magi (M).

Magi och vapen och rustningar

I Vapen och rustningar i Chronopia beskrivs ett mer detaljerat stridssystem för realistiska och spännande strider. Systemet baserar sig på att stridsrundan delas upp i tre handlingstillfällen i vilka stridens aktörer kan utföra olika många handlingar beroende bl. a. på hur hög deras SMI är, vad de bär för vapen och rustningar, hur höga deras färdighetsvärden är m. m. Här beskriver vi bara som kortast hur magi fungerar om man använder det handlingsbaserade stridssystemet.

MAGI OCH HANDLINGAR

Att kasta besvärjelser eller använda föremål tar, precis som nästan allting annat, handlingar i anspråk. I stort sett tar det fortfarande en SR att lägga en besvärjelse, även om det numera är fullt möjligt att en besvärjelse, även om den inte är kvick, börjar verka i samma stridsrunda som den kastas. Detta gör att magi blir bättre än i grundreglerna om man använder Mörkrets väktare och Vapen och rustningar i Chronopia tillsammans. En extremt skicklig mörkermagiker får dessutom extra handlingar om han har ett extremt högt FV i den aktuella magiskolan (dessa får givetvis endast användas till att kasta besvärjelser): FV 21+ ger en extra handling, FV 41+ ger ytterligare en extra handling o. s. v.

KASTA EN NORMAL BESVÄRJELSE:

2 HANDLINGAR (1 HANDLING ATT FÖRBEREDA, 1 HANDLING ATT KASTA).

KASTA EN KVICK BESVÄRJELSE:

1 HANDLING (INGEN HANDLING ATT FÖRBEREDA, 1 HANDLING ATT KASTA).

KASTA EN MINIMAGISK BESVÄRJELSE:

1 HANDLING (OM DET ÄR I EN EXTREMT FARLIG OCH PRESSAD SITUATION. ANNARS KAN UPP TILL TRE MINIMAGISKA BESVÄRJELSER LÄGGA I SAMMA HANDLING MED ETT LYCKAT PSY-SLAG).

KASTA EN BESVÄRJELSE FRÅN ETT MAGISKT PERGAMENT:

4 (1 HANDLING ATT FÖRBEREDA, 2 HANDLINGAR ATT LÄSA OCH 1 HANDLING ATT KASTA).

ANVÄNDA ETT MAGISKT FÖREMÅL:

1 HANDLING (INGEN HANDLING ATT FÖRBEREDA, 1 HANDLING ATT UTLÖSA BESVÄRJELSEN).

Kapitel Tre: Färdigheter & förmågor

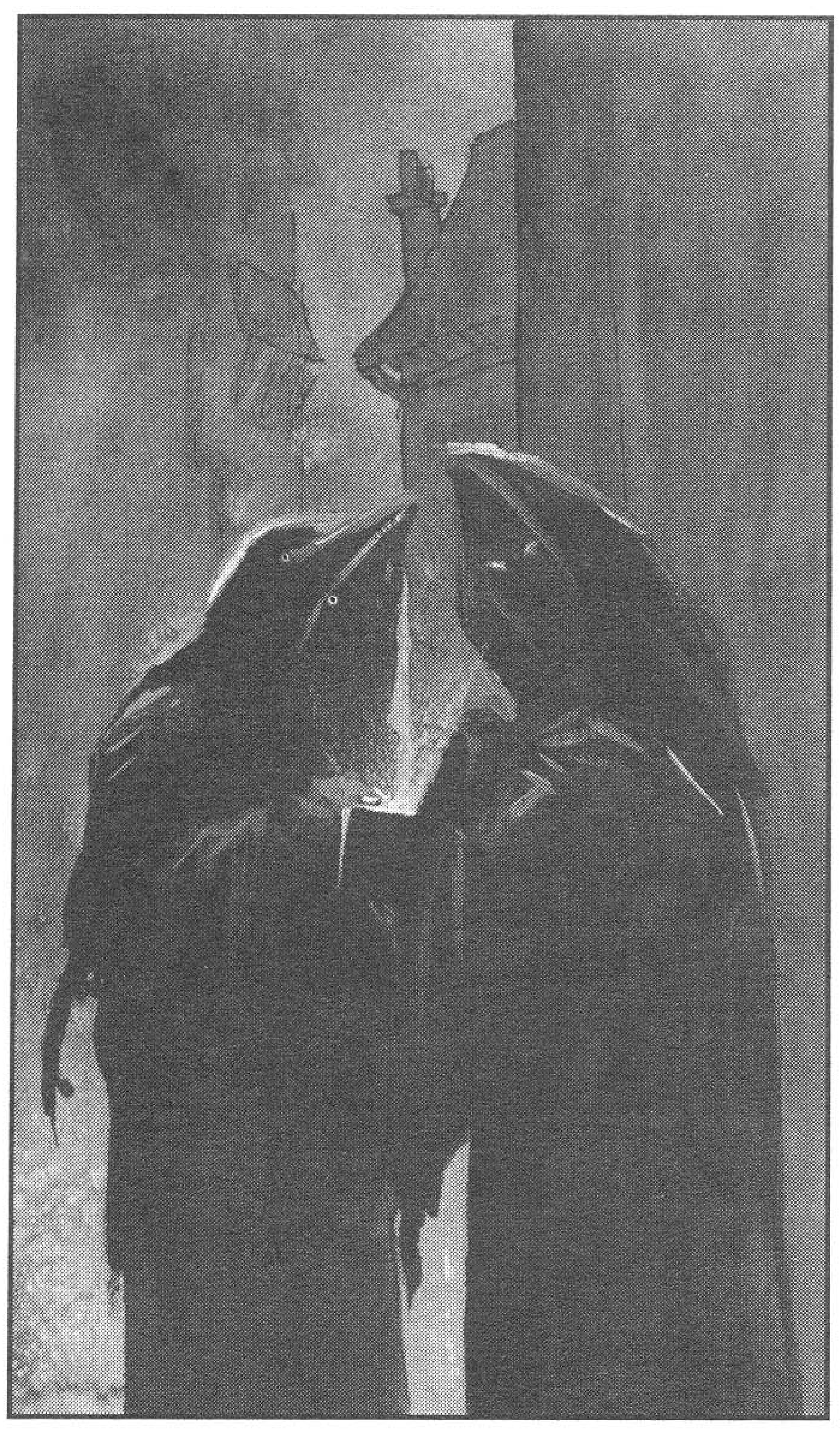


Mörkermagiker som skådar tillräckligt djupt i de mörka avgrunderna förlänas gåvor från den andra sidan. Deras fingrar blir till svarta klor, deras ögon skänks hypnosens makt och de lär sig att dölja sina avsikter för andra magiker. De bär demonverk, kan upplösas i skuggorna och vandra genom eldens heta flammor.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR

Beroende på vilken nivå du har valt för din rollperson får du slå en, två eller tre gånger på tabellen för särskilda förmågor. Du får dessutom välja om du vill slå på tabellen som finns i grundreglerna eller använda dig av den tabell som presenteras här. Tabellen som presenteras här innehåller inte bara förmågor utan också vissa händelser som har inträffat tidigare i ditt liv och som i allra högsta påverkar dig i nuet. Generellt sett är de flesta av resultaten i den här tabellen betydligt bättre än de i den som finns i grundreglerna, men vissa resultat är å andra sidan riktigt dåliga och kan under spelets gång komma att visa sig vara rent ut sagt livsfarliga. Varje slag på tabellen kostar 1 BP. Varje ytterligare spenderad BP ger +1 på slaget och du får högst spendera 20 BP per slag.

Beskrivningarna av vissa av förmågorna/uppväxthändelserna är ganska generellt hållna och tänkta att vävas in i din bakgrundshistoria av dig och SL. Om du får en förmåga som du inte tycker passar din rollperson kan du fråga SL om du får slå om. Förmågorna är dessutom skapade särskilt med mörkermagiker i åtanke och om du väljer att göra en demonjägare, registrator eller urmakare kan du istället välja att använda tabellerna i Vapen och rustningar i Chronopia eller Magi i Chronopia.



1T20+BP	Resultat
1-2	EMPATI
3-4	HÄNGIVEN STUDENT
5-6	ONDA ÖGAT
7-8	MÖRK AURA
9-10	SKUMRASKKONTAKTER
11-12	MÖRKERPAKT
13-14	DEMONÖGA
15-16	MAGIKÄNSLA
17-18	ÖKÄND
19-20	FÖRBANNELSE
21	ARVINGE
22	LJUSSKYGG
23	SINNESSLÖJA
24	SKUGGVANDRARE
25	KVICKTÄNKT
26	SKRÄCKINJAGANDE SKEPNAD
27	NEKROLOGI
28	ELDFÖDD
29	VANDRARE AV BÅDA VÄGARNA
30	MÖRKERKLO
31	DEMONVÄN
32	FRIDLYST
33	GOD MENTAL KONTROLL
34	STORHETSVANSINNE
35	NATTVARGENS SJÄL
36	BESATT
37	OHELIG ALLIANS
38	MÖRKRET SON
39	MAGISK IMMUNITET
40	UTVALD

EMPATI

Du kan känna andras känslor. Du kan inte få reda på exakt vad de tycker men du förnimmer en allmän sinnesstämning, exempelvis ånger, ilska, lust, hat, sorg o s v. Detta betyder inte att du kan se andras auror, varken magiska eller icke-magiska.

HÄNGIVEN STUDENT

Du är en flitig bokmal, en hängiven student, som med glädje spenderar timme ut och timme in bland dammiga luntor i vidsträckta bibliotekssalar. Du får gratis FV 10 i en valfri lärdomsfärdighet vilken dessutom betraktas som en extra yrkesfärdighet.

ONDA ÖGAT

Du har en blick skarpare än en välslipad chronosklinga, mer genomträngande än en högländska ryttarlans. Genom att spänna ögonen i ett offer och övervinna dennes PSY med din egen på motståndstabellen kan du få ditt offer att avhålla sig från fientliga handlingar (så länge han själv inte befinner sig i uppenbar fara). Offret får dessutom -3 i CL på allt han företar sig under resten av dagen.

MÖRK AURA

Din person omges av en mörk aura, som visar att du har valt att vandra det vissa skulle kalla 'den breda vägen'. Du är märkt av ditt kall som mörkermagiker och alla känsliga personer känner sig illa till mods i din närvaro, barn börjar gråta, hundar skälla och hästar stegrar sig och gnäggar oroligt.

SKUMRASKKONTAKTER

Du har kontakter i Chronopias undre värld, en klar fördel då du som mörkermagiker är ett lovligt byte inte bara för de licensierade huvudjägarna, utan också för gemene man. Du kan ordna fram döda kroppar, kraftfulla gifter och andra farliga och olagliga ingredienser till dina magiska experiment.

MÖRKERPAKT

Din tillgivenhet till karas mörka sida har belönats. Du kan, när du vill, öka ditt CL genom att spendera PSY-poäng. Varje spenderad PSY-poäng höjer CL med 2 och högst tre PSY-poäng får spenderas per gång.

DEMONÖGA
Du kan se andras auror, såväl magiska som icke-magiska (auror beskrivs mer ingående i Magi i Chronopia).

MAGIKÄNSLA
Du har en naturlig fallenhet för den mörka magin och får därför +5 i FV i en valfri magiskola som utnyttjar den mörka sidan av den magiska energin. Ditt CL i Känna magi är dessutom alltid lägst 10 oavsett vilka försiktighetsåtgärder som tagits.

ÖKÄND
Folk vet vem du är, och de gillar dig inte. På tavernorna, badhusen, torgen och i butikerna berättas de mest respektingivande och skräckinjagande skrönor om dina äventyr. Stadens husmödrar skrämmer sina barn med ditt namn. Som mörkermagiker är det lätt att skaffa sig ett rykte, betydligt lättare än att bli av med det.

FÖRBANNELSE
Du har ådragit dig någons missgillande, vilket resulterat i en besvärande förbannelse som plågar ditt sinne dag och natt. Av vilken karaktär förbannelsen är och om den går att häva är helt upp till SL att avgöra.

ARVINGE
Dina föräldrar eller någon annan släkting har dött och lämnat en större summa pengar (minst 100.000 silvermynt) eller någonting annat mycket värdefullt efter sig (ett hus, ett magisk laboratorium, en perverterad, ondskefull och kraftfull släktklenod?).

LJUSSKYGG
Dina vandringar på den mörka vägen har gjort att du har börjat sky solens livgivande ljus. Du håller dig inne om dagarna och om du nödvändigtvis måste ut ikläder du dig tjocka kåpor, trycker dig intill väggarna och gör allt för att hålla dig i skuggan. Direkt solljus gör 1T10 KP i skada varannan minut på dig.

SINNESSLÖJA
Ditt sinne är fördunklat och svårt för andra att läsa. Du är därför immun mot de särskilda förmågorna Empati och Telepati (se bl. a. Magi i Chronopia) och får +10 när du skall motstå sinnesutforskande besvärjelser. Du saknar dessutom aura.

SKUGGVANDRARE
Hela din person verkar vara innesluten i ett ogenomträngligt dunkel. Dina konturer är otydliga, ansiktsdragen är omöjliga att urskilja och du smälter väl in i skuggorna i Chronopias mörka gränder (+5 i CL i Gömma sig utom i dagsljus).

KVICKTÄNKT
I en stridssituation handlar du alltid först, innan någon annan hinner göra någonting. Om du har för avsikt att använda en kvick besvärjelse träder den dessutom i effekt innan andra aktörer får agera.



SKRÄCKINJAGANDE SKEPNAD
Den mörka magin har förändrat dig, förvridit din kropp, gjort dig till vad många skulle kalla ett monster. Du har ett eller flera kraftigt avvikande utseendemässiga detaljer (stora huggtänder, klotformade illröda ögon, extremt hög panna, rovdjursöron, extremt kraftig hårväxt, tomma ögonhålor, ingen näsa) och får därför Skräckslå 3/0 (se sidan 112 i Grundreglerna).

NEKROLOGI
Du har ett nekrologiskt föremål eller en nekrologisk förbättring som bestäms i samförstånd med SL i din ägo.

ELDFÖDD
Du är född i Eldens tecken, under den sjunde månen. Du kan inte skadas av eld i någon av dess former, inte ens magisk sådan. Din utrustning tar däremot skada precis som vanligt.

VANDRARE AV BÅDA VÄGARNA
Du är en kameleont, en kättare, en vandrare av båda vägarna. Förutom den eller de magiskolor av den mörka vägen som du behärskar får du också gratis FV 5 i en valfri magiskola som betraktas som en yrkesfärdighet för dig.

MÖRKERKLO
En av dina händer har gradvis förvandlats till en kraftig besthand där naglarna blivit till rakbladsvassa klor (används med Slagsmål och gör 1T8 i skada).

DEMONVÄN
Du har kontakter vid något av demonhoven eller hos någon annan demon av vikt i Demonstaden. Det gör att du kan få tag i demoniska vapen, skaffa dig demoniskt stöd och utöva demoniskt inflytande. Men det gäller att akta sig – trots att de är dina vänner förstår du inte hur de tänker!

FRIDLYST
Trots ditt synnerligen irrläriga och i kejserlig lag förbjudna kall äger du kejserlig immunitet i form av ett kejserligt fribrev. Fribrevet klarar dig med lätthet ur alla knipor där kejsarens män är inblandade, men rör det sig om uppretade gatugäng, förbannade gardeskaptener eller bistra galdermästare är det inte värt papperet det är skrivet på.

GOD MENTAL KONTROLL
Du har extremt god mental kontroll och återvinner därför PSY-poäng dubbelt så snabbt som normalt.

STORHETSVANSINNE
Du är fullkomligt övertygad om att du är förutbestämd att bli världens härskare och du uppför dig därefter, handlar ständigt målmedvetet i enlighet med din övertygelse. Du är för mer än andra och kan därför uppföra dig nesligt, nedlåtande och otrevligt mot i stort sett vem helst du vill. Dig kan ingen trampa på! (SL: Tänk på att den här

särskilda förmågan kan vara extremt dödlig i en stad som Chronopia om inte rollpersonen är åtminstone någorlunda mäktig.)

NATTVARGENS SJÄL

Din själ är den ylande ulvens, ditt hunger är blodtörstens och ditt sökande är det efter födan. Den enda näring din kropp klarar av att hantera är blod i alla dess former, allt annat ger upphov till kraftiga allergiska reaktioner vilka med lätthet kan sluta med din död. Du är inte en vampyr, även om kanske vissa tror det.

BESATT

Ett demoniskt väsen har tagit plats i din kropp och förlänar dig övernaturliga krafter. I krissituationer blir demonens krafter dina och du kan lyfta droskor, kasta troll som gobliner, blåsa förödande eldkvastar och flyga från hustak till hustak. Demonen bör konstrueras separat av SL och hållas hemlig för spelaren.

OHELIG ALLIANS

Du har slutit förbund med de Hängivna och lämnat din själ i deras tempelherrars förvar. Du är deras trogna tjänare och de är dina fullvärdiga herrar. Du är ännu inte själv en av dem, men du avser att bli. Belöningen för pakten varierar med rollpersonens yrke. En häxbaron kan få Dödens magis hemlighet, medan en demonjägare får svartgods eller demonverk.

MÖRKRETS SON

Du är en extremt kraftfull magiker som vet hur man lämpligast utnyttjar den mörka sidans krafter. Dina PSY-poäng fördubblas.

MAGISK IMMUNITET

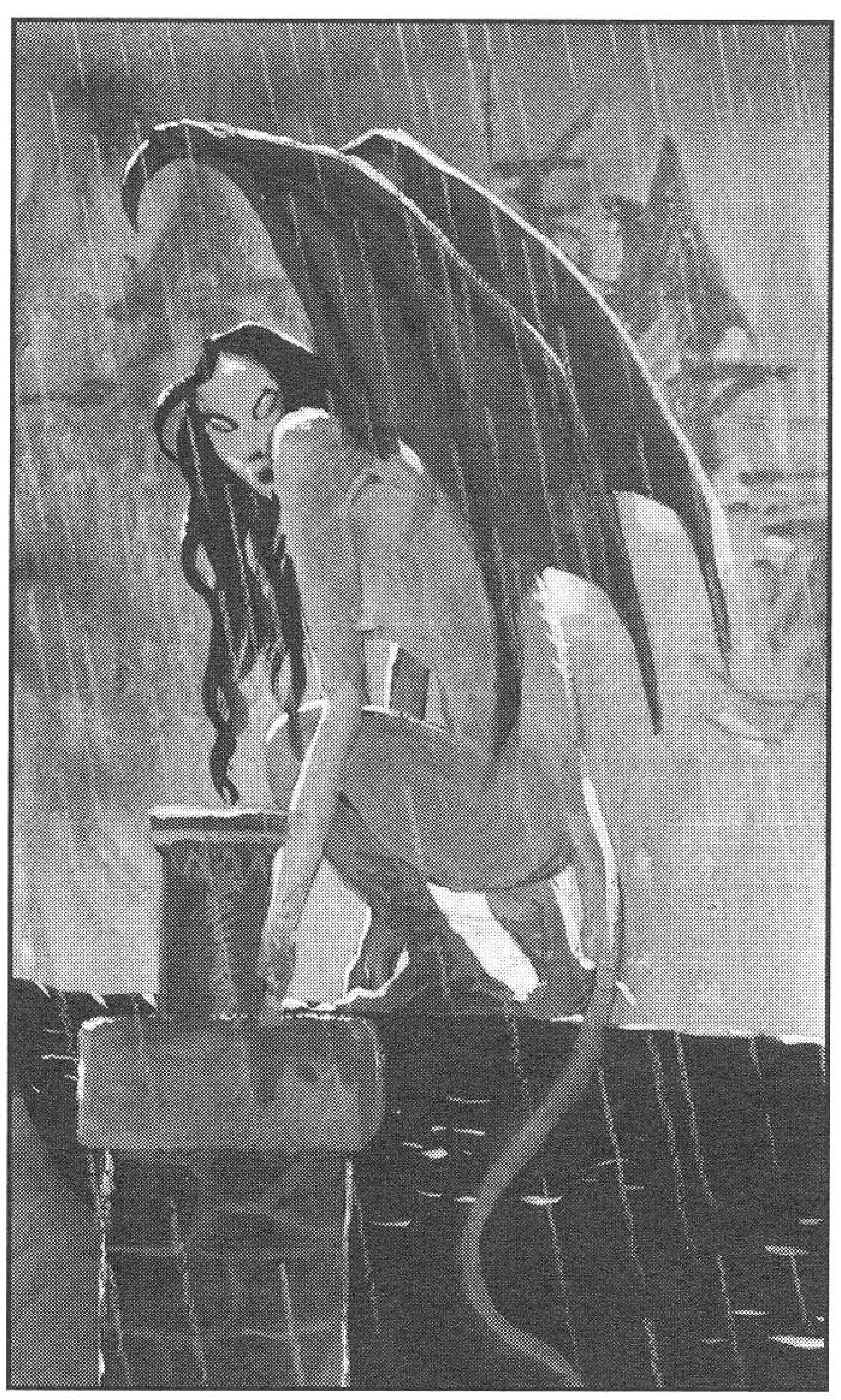
Du är fullständigt immun mot alla former av magi, även fysiska manifestationer. Det betyder att du inte kan dödas av en BLIXT, men du kan inte heller HELAs, eller FLYGA. Du kan fortfarande skadas av magi indirekt (exempelvis kan en ELD starta en brand i vilken du dör).

UTVALD

De mörka gudarna har valt dig till sin förkämpe. Du kommer att vara en av dem som står i det främsta ledet på barrikaderna och skriker ut din lycka den dagen då mörkret slutligen sänker sig över Chronopia. På vilket sätt gudarna ingriper i rollpersonens liv är upp till SL att avgöra.

Demoniska förmågor

Tabellen för demoniska förmågor används av spelare vars rollpersoner är demonomorfer eller av SL när han skapar demoner för att använda som SLP i sina äventyr. Vissa av förmågorna lämpar sig bäst för följare av Dakoth, Kathalon eller Noth. Vilka det är visas med ett D, K eller N inom parentes efter förmågans namn i tabellen. Det kostar ett bakgrundspoäng att slå på tabellen och varje ytterligare spenderad bakgrundspoäng ger +1 på slaget. Du får spendera högst 20 BP per slag. Om inte annat anges vid förmågorna är effekten inte kumulativ, d v s man kan inte få samma förmåga flera gånger, utan får man samma förmåga ytterligare en gång är det bara att slå om och läsa av det nya resultatet i tabellen. När du som SL skall skapa SLP-demoner kan du välja att slå med 2T20 i stället för 1T20+BP. På så sätt kan demonen fortfarande få förmågor, men sannolikheten för de bättre förmågorna ökar. Tänk på att inte låta tjänardemoner få förmågor som Osårbarhet, Dråpare och Magisk osårbarhet, det kan lätt rubba balansen i spelet.



1T20+BP	Demonisk förmåga
1-2	ORMÖGA
3-4	VILDDJURET
5-6	GIFT
7-8	SNABB
9-10	PROJEKTILER
11-12	STRYKTÅLIG
13-14	FÖRRUTTNELSE (N)
15	LUFTENS BETVINGARE
16	BEHORNAD
17	TELEPATI
18	KLÅFINGER
19	ELDKVAST
20	MINNESSTÖLD (D)
21	KAMOUFLAGE
22	KRAFTFULL
23	TELEPORTÖR
24	ORÄDD
25	INTELLIGENT
26	REGENERERA
27	MAGIKER
28	FRÄTANDE BLOD
29	DEMONISKT PANSAR
30	ELDFÖDD
31	SKRÄCKSLÅ
32	DÖDSSTÖT
33	DRÅPARE
34	FÖRBANNARE
35	MAGISK OSÅRBARHET
36	FÖRINTARE
37	OSÅRBAR

ORMÖGA
Demonens blick har en starkt hypnotisk effekt på den som råkar se in i hans ögon. Genom att övervinna offrets PSY med sin egen på motståndstabellen kan han hålla kvar offret i sin kontroll, en kontroll som efter tre stridsrundor inte längre behöver blicken för att vidhållas. Demonen kan då få sitt offer att göra i stort sett vad som helst, men han får fortfarande försöka slita sig ur hypnosen en gång per SR. Om han kommer längre än PSYx3 meter ifrån demonen förlorar demonen kontrollen över honom, men han fortsätter att vara hypnotiserad. Hypnosen kan hävas med ett lyckat slag för Hypnotisera eller HELA.

VILDDJURET
Demonen är en veritabel best och han har av naturen utrustats ordentligt för sin existens i den chronopiska verkligheten. Alla demonens naturliga vapen gör 1T10 i skada, i stället för 1T4.

GIFT
Demonens klor och tänder utsöndrar ett muskelgift med en STY motsvarande demonens FYS. Demonen måste lyckas skada sin motståndare för att giftet skall kunna få effekt. Av en driven äventyrare kan giftet givetvis extraheras i ett mindre antal (2T6) doser ur en eventuellt avliden demon. Giftet återbildas med en hastighet av FYS doser per dag.

SNABB
Demonen är oerhört kvick. Hans SMI ökar med 2T6, vilket också påverkar handlingar, förflyttning och SMI-baserade färdigheter.

PROJEKTILER
På demonens kropp växer det projektiler som kan slungas iväg (enskild färdighet, grundegenskap SMI) med mycket god precision mot intet ont anande mål. Projektilerna gör 1T6+1 i skada. Kan kombineras med den demoniska förmågan Gift.

STRYKTÅLIG
Demonen har en extremt god fysik, är motståndskraftig mot sjukdomar och klarar av att stå emot det mesta i smärtväg. FYS ökar med 2T6 vilket också påverkar kroppspoäng och förflyttning.

FÖRRUTTNELSE (N)
Noths apostel har en fruktansvärd andedräkt och utsöndrar en vedervärdig stank, vart än han vandrar. Även i de chronopiska kloakerna är hans kroppsodör bedövande. När han andas ruttnar blommor och spädbarn insjuknar. När man befinner sig inom FYS meter från en demon med denna förmåga måste man lyckas med ett FYS-slag varje SR eller spendera nästföljande tre SR med att göra sig av med frukosten genom matinkastet.

LUFTENS BETVINGARE
Demonen kan flyga, antingen med hjälp av kraftfulla fladdermusliknande vingar eller genom övernaturlig, demonisk hjälp. Han rör sig 1T10 rutor snabbare per SR i luften än på marken.

BEHORNAD
Ett par gigantiska horn pryder den stolta demoniska pannan och ger demonen ett minst sagt spektakulärt yttre. Hornen har BV 15 och används i strid med färdigheten Slagsmål. De gör 1T8+eventuell SB i skada.

TELEPATI
Demonen behärskar tankens kraft. Han kan sända tankemeddelanden såväl som ta del av andras inre hemligheter, utforska deras förbjudna, mörka hemligheter och använda dem emot dem. För att kunna söka efter information i någons sinne måste demonen övervinna sitt offers PSY med sin egen på motståndstabellen.

KLÅFINGER
Ingenting är utom räckhåll för den klåfingrige demonen. Han kan, utan att förlora i styrka, tänja samtliga lemmar (hals, armar och ben) med upp till fyra meter på mindre än en sekund. Att försöka fly från hans famntag kräver att man är både snabbare och smidigare än en väloljad harlekin.

ELDKVAST
Demonens problematiska matsmältning gör att han genom att öppna sitt gap kan slunga iväg en eldkvast med en räckvidd på FYS meter. Eldkvasten gör 3T6 i skada och kan antända lättantändliga föremål som kläder, trä och hår.

MINNESSTÖLD (D)
Demonen kan stjäla kortare minnesfrekvenser (upp till PSY minuter) ur en persons minne genom att övervinna dennes PSY med sin egen på motståndstabellen. Om stölden lyckas är minnesfrekvensen för alltid i demonens ägo, om inte den stackaren lyckas förmå demonen att lämna tillbaka hans minne.

KAMOUFLAGE
Demonen kan smälta in i sin närmaste omgivning, bli ett med den. I närheten av en stenvägg blir han till ytterligare byggstenar, i ett skänkrum blir han till golv eller en träbänk. Kamouflaget kan genomskådas med ett aktivt Finna dolda ting eller Upptäcka fara, vilket dock modifieras enligt gällande regler. Demonen får +10 i CL i Gömma sig.

KRAFTFULL
Demonen besitter en övernaturlig styrka. STY höjs med 2T6, vilket också påverkar skadebonus, bärförmåga och STY-baserade färdigheter.

TELEPORTÖR
Demonen kan färdas genom rummet snabbare än någon annan med teleportation. Förmågan har en räckvidd av PSYx5 meter. Demonen kan föra med sig upp till PSYx1 STO när han teleporterar sig (ett utmärkt sätt att kidnappa inte alltför omfångsrika individer).

ORÄDD
Demonen saknar helt kännedom om begreppet rädsla och kan därför aldrig Skräckslå. Däremot lider han inte av någon dödsdrift utan precis som många andra gör han sitt bästa för att undvika en för tidig död.

INTELLIGENT
Den gode demonen besitter en utom-chronopisk intelligens, vars omfattning är svår att förstå även för Chronopias främsta magiker och forskare i historiens mysterier. INT ökar med 2T6, vilket påverkar samtliga INT-baserade färdigheter. Demonen får också välja tre valfria kunskapfärdigheter till FV 21.

REGENERERA

Demonen läker skador oerhört snabbt, med en hastighet av 1 KP per stridsrunda. Avhuggna kroppsdelar växer också ut med samma hastighet (en arm som ursprungligen hade 5 KP och huggits av eftersom den skadats kritiskt växer alltså ut på tio stridsrundor).

FRÄTANDE BLOD

I demonens extremt härdade blodådror rinner frätande blod. Varje gång någon skadar demonen med ett egg- eller stickvapen förlorar detta 1T6 poäng i BV. Angriparen måste dessutom lyckas med ett SMI-slag för att undvika att själv bli nedskvätt och ta skada. CL minskas med ett för varje KP över fem som attacken gjorde i skada.

DEMONISKT PANSAR

Demonens pansar är tjockare än hos dess fränder. Öka naturlig ABS med 1T10.

ELDFÖDD

Demonen är en elddemon från de allra hetaste limbodimensionerna, där evighetens förtärande eldar har brunnit sedan urminnes tider. Demonen tar ingen som helst skada av eld, vare sig magisk eller naturlig. Den kan dessutom (med ett lyckat PSY-slag) kontrollera elden och forma och styra den efter eget tycke och smak.

SKRÄCKSLÅ

Demonen är fruktansvärd att skåda, så fruktansvärd att de flesta chronopier skulle lägga benen på ryggen och rusa för allt vad tygeln höll om de stötte ihop med honom i citadellens skugga en mörk natt. Han kan Skräckslå 3/6.

DÖDSSTÖT

Genom en psykisk kraftansträngning (PSY mot PSY på motståndstabellen) kan demonen ge en motståndare som förlorat mer än hälften av sina KP dödsstöten. Om attacken lyckas faller den olycklige till marken, för alltid förlorad till den andra sidan.

DRÅPARE

Demonen är en sann dråpare, en baneman för ett av de folkslag som vandrar på Chronopias gator. Personer från det folket, den yrkesgruppen, dör omedelbart om de skadas av en av demonens attacker. Vilken ras det rör sig om bestäms i samråd med SL. Det kan vara allt från dvärgar, alver eller troll till magiker, Hängivna eller demoner (!).

FÖRBANNARE

Demonen besitter förmågan att genom att övervinna en motståndares PSY med sin egen på motståndstabellen kunna förbanna den olycklige. Förbannelsens kraft varierar naturligtvis med demonens kraft och SL:s goda vilja.

MAGISK OSÅRBARHET

Demonen kan inte skadas av vare sig magi eller magiska vapen. Han kan fortfarande skadas indirekt av magi. Exempelvis kan han krossas under ett torn som raserats av en magisk jordbävning.

FÖRINTARE

Demonen kan genom ren viljestyrka förvandla icke-organiskt material till stoft, värdelöst damm. Han kan vandra rakt genom stenväggar, rasera brofästen eller pulvrisera mästersmidda rustningar bara genom att nudda vid dem. Förmågan gäller inte magiska föremål av något slag.

OSÅRBAR

Demonen är fullständigt osårbar och kan endast skadas med hjälp av magi eller magiska föremål.

Svagheter

För varannan demonisk förmåga en demon eller demonomorf erhåller ådrar han sig också en demonisk svaghet, något som bidrar till att göra honom till en sårbarare och mer intressant motståndare. Det stora flertalet demoniska svagheter är karaktärsdrag som väcks till liv av det ökande demoniska inflytande ens person hamnar under. Därför behöver man inte alltid agera i enlighet med sina svagheter, utan det är möjligt att med hjälp av ett PSY-slag undertrycka sin drift till förmån för förnuftet. Vilken svårighetsgrad PSY-slaget skall ha avgörs av SL från situation till situation. Finns det ingen synbar anledning till oro finns det inte heller någon anledning att undertrycka driften. Varje tidigare demonisk förmåga ger +1 på slaget för demoniska svagheter.

1T20	Demonisk svaghet
1-2	BLODTÖRST
3-4	DEKADENT
5-6	GIRIG
7-8	NARCISSISISM
9	AVFÄLLING
10	DÖDSDRIFT
11	ÅNGERFULL
12	SVAGT DEMONPANSAR
13	BESINNINGSLÖS
14	ÖVERKÄNSLIG
15	GALEN
16	DEPRIMERAD
17	KLUVEN PERSONLIGHET
18	STORHETSVANSINNE
19	MISSFÖRSTÅDD

BLODTÖRST

Demonens sinne fördunklas totalt av en vilja till våld, en önskan att få döda, lemlästa, tortera och stycka. Varje gång det ges tillfälle till blodbad är demonen en av de som leder slakten. Han kan helt enkelt inte motstå tanken på att känna doften av färskt blod, att höra de ångestladdade skriken och att möta de smärtfyllda blickarna fyllda med förlorade förhoppningar om nåd. Ett utmärkt sätt att locka demon i en fälla är ett sprida ut färska likdelar eller blodspår som leder fram till ett bakhåll.

DEKADENT

Det är inte roligt att leva i Chronopia längre. Allting är hopplöst och all existens är en oåterkallelig resa mot den slutgiltiga misären. För att slita sig ur den fullständiga tristessen gör demonen allting fel. Han uppför sig vansinnigt, han förfaller både moraliskt (ja, det är möjligt även för en demon) och uppför sig totalt hänsynslöst i ett försök att bringa de demoniska och chronopiska civilisationerna på knä, förintade och bortglömda.

GIRIG
Att pengar är den starkaste drivkraften i Chronopia är alla överens om, men den här demonen är betydligt mer överens än övriga. Ingenting utom silvermynt, guld, ädelstenar, skuldpapper och välfyllda skattkistor, betyder någonting för demonen. Att han är girig betyder nödvändigtvis att han är oförskämt snål, men förmodligen är så fallet. Som en äggsjuk höna strövar han omkring på sina demoniska domäner för att se till att ingen obehörig brundusisk köpman lägger sina flottiga fingrar på hans stinna penningpungar.

NARCISSISISM
Huruvida demoner är vackra eller inte, därom tvista de lärde (det finns en mindre grupp människor, de Ärrade, som endast försöker efterlikna demonerna utseendemässigt), men denna demon är fullständigt fäst vid sin egen person. Att se sin egen spegelbild är för honom att möta sin själs älskade, sin enda sanna kärlek. Detta gör honom extremt mottaglig för komplimanger, vilka han kan lyssna på veckovis, utan att tröttna. Genom tillräckligt vältaligt smicker kan man vinna honom som vän för en tid, men när näktergalens sång tystnar blir han lätt trumpen, vresig och tvär, och kanske rent av mordisk.

AVFÄLLING
Demonen vill inte längre vara demon. För honom framstår den chronopiska tillvaron utanför Demonstaden som det ultimata paradiset, en världsalltets välsignade lustgård (undrar vem som har lurat honom?). Han vill inget hellre än att lämna den demoniska gemenskapen för att vandra sida vid sida med falrakier, brundusier, gladiatorer och grönsakshandlare på stadens gator. Han vill lära sig hemligheten med att vara människa. (Eftersom han känner till demonomorferna antar han naturligtvis att även det omvända är fullt möjligt , att för honom som demon bli människa. Vem har förresten sagt att det inte skulle finnas någon i en stad som Chronopia som känner den reverserade metamorfosens hemligheter?)

DÖDSDRIFT
Demonen är ovanligt våghalsig, både för att leva i Chronopia och för att vara demon. Någonting har fått honom att bli fullständigt övertygad om att han är odödlig (vilket det faktiskt kan hända att han är). Han utmanar Ödet så fort tillfälle ges, kastar sig ut från luftskepp och torn, rusar in i strid med Svarta gardet, retar gallfeber på förbipasserande tidsmagiker och trakasserar galdermästarnas Väktare för skojs skull. Han vet ju att de ändå inte kan skada honom.



ÅNGERFULL
Fram till nu har allt han gjort varit fel. Först nu har han sett ljuset, förstått den bakomliggande sanningen och nu skall han börja leva som en demon bör leva, starta ett nytt liv i Demonstaden. Minnena från hans tidigare liv plågar honom ofantligt och han har ett extremt behov av att få bikta sig, att gråta ut, att göra avbön efter avbön för att förlåtas av hela världen (något som kan tänkas bli en smula problematiskt eftersom det är dumt snarare än storsint att vara förlåtande i Chronopia). En god talare och tröstare, beredd att torka demontårar har en god möjlighet att finna en vapenbroder i den sorgsne demonen.

SVAGT DEMONPANSAR
Demonen har en fullständigt oskyddad punkt, en kal fläck, i sitt demonpansar. När man upptäckt den (lyckats med Finna dolda ting) kan man angripa den, men den är mycket svår (-10 i CL) att träffa.

BESINNINGSLÖS
Demonen har en oerhört kort stubin, ett imponerande eldfängt temperament, lika välladdat med explosiva känslor som en sabransk gasbomb. Han retar upp sig över småsaker och hans vrede är obarmhärtig, urskiljningslös och ostoppbar. Att försöka nå fram till honom under hans utbrott är som att tala teckenspråk med en blind goblin. När vreden väckts är alla skyldiga och alla skall betala priset. I vrede över att hans favoritmat var slut nere på slakteriet kan han riva ett kvarter, i hopp om att hans beteende minsann skall lära dem att se till att lagret med fårhjärnor alltid är välfyllt.

ÖVERKÄNSLIG
Demonen är extremt överkänslig mot någonting och varje gång han kommer i kontakt med ämnet tar han 1T4 i skada. Det kan röra sig om lirium, ylle, trollträck, magiska vapen, stuvade fladdermöss, talfemiskt mörker, dvärgiska granitäpplen eller öl. Ju vanligare ämnet är, desto farligare bli svagheten. Tänk på att det är oerhört viktigt för demonen att bevara hemligheten med sin svaghet, om han ens känner till den själv, annars får ju hans fiender ett livsfarligt vapen att använda mot honom.

GALEN
Någonting driver demonen mot Galenskapens käftar i vilka han redan är på god väg att slukas. Han är tokig, tokigare än en kloakbadare, vansinnigare än ett irrande hungertroll, galnare än Dakoth själv. På vilket sätt galenskapen yttrar sig är upp till SL att avgöra, men det skall vara aningen extremt. Han kan tro att himlen kommer att falla ned över hans huvud, att vildhundarna är hans enda sanna vänner, att alla som talar till honom försöker skada honom, att han egentligen är en bortbyting och att hans riktiga mamma finns någonstans i Chronopia.

DEPRIMERAD

Demonen är ledsen. Oerhört ledsen. Så fruktansvärt ledsen att det inte finns någonting så alltöverskuggande i hela hans tillvaro som hans ofantliga sorg. Förutom att han är ledsen är han också övertygad om att han inte duger någonting till. Han är övertygad att han skulle bli ett lätt byte för en glappkäftad wongos, även om de möttes ansikte mot ansikte på Arenan. Givetvis är det inte sant, men att förklara det för demonen är lika svårt som att plocka ned de åtta månarna från natthimlen.

KLUVEN PERSONLIGHET

I demonens medvetande döljer sig två eller flera olika personligheter med olika åsikter, erfarenheter och kunskaper. Hur länge de har funnits där och varför de valt att träda fram först nu är det ingen som vet, men deras existens har gjort demonen till en mycket intressant person. Varje gång demonen hamnar i en pressad situation måste han lyckas med ett PSY-slag för att inte byta personlighet. SL och spelaren får utarbeta personligheterna tillsammans, men var noga med att göra dem så olika som möjligt. Tänk på att de olika personligheterna kan ha olika förmågor och svagheter.

STORHETSVANSINNE

Demonen är fullständigt övertygad om att han är Multiversums borne härskare och kräver villkorslöst att alla skall dansa efter hans pipa som väldresserade brundusiska dansråttor. Han är överlägsen, högdragen, arrogant och hänsynslös i sitt dikterande av tillvarons villkor för sina undersåtar och gör allt som står i hans makt för att sprida sitt herravälde. Hans motto är: "Lyd eller dö!"

MISSFÖRSTÅDD

Allt demonen gör blir fel. Ingen förstår vad han säger, ingen lyssnar till honom och ingen kan hjälpa honom. När han försöker vara vänligen flyr folk hals över huvud. När han försöker vara skräckinjagande och driva folk på flykten tar de honom för en skojfrisk karnevalsdeltagare. Allt detta gör att demonen är vilsen och djupt sårad i sin integritet. Det kommer att krävas mycket för att få honom att känna sig som en hel demon igen!

Mörk tidsmagi

Den mörka tidsmagin skiljer sig från contortismen och förutskickelsens konst i det att den använder sig av karas mörka aspekt och därför egentligen står närmare såväl galenskapens som dödens magi än de andra chronomagiska skolbildningarna. Istället för att, som sina bröder, manipulera tidsflöden och skåda i tiden, utnyttjar de tidsenergin för att påverka den fysiska verkligheten, inte temporaliteten.

Tidsenergin, vilken ser ut som fritt svävande svarta klumpar, lagras i bärbara stridsklockor genom vilka sedan urmakaren kanaliserar sin magiska kraft. För att överhuvudtaget kunna kasta besvärjelser ur den mörka tidsmagin måste urmakaren ha tillgång till sin stridsklocka, utan den är han lika hjälplös som ett nyfött barn. När han slungar besvärjelser förbrukar han lika många poäng tidsenergi som magisk energi (PSY-poäng). En ung, oerfaren urmakare är beroende av sina överordnanden som kan extrahera energi ur det temporala flödet, medan en mäktigare tidsmagiker själv behärskar konsten och därför aldrig behöver frukta för att stridsklockans energi skall sina.

8 TIDSMISSIL (F, K)

MÖRK TIDSMAGI

FVx10 RUTOR

OMEDELBAR

Urmakaren slungar en missil av koncentrerad tid mot ett valfritt mål. Missilen gör 1T6 i skada per effektgrad. Ickemagiska rustningar skyddar inte.

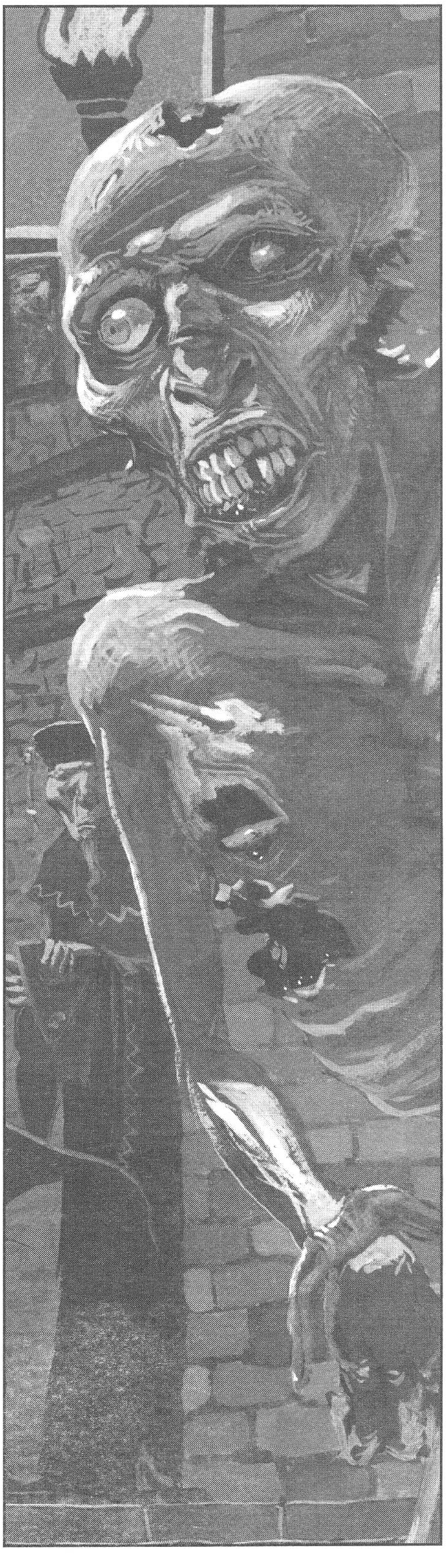
10 EVIGHETENS PANSAR (F)

MÖRK TIDSMAGI

PERSONLIG

FVx1 STRIDSRUNDOR

Besvärjelsen skänker magikern en magisk rustning med ABS 2/E. Samtliga vapen som används mot rustningen för 1T6 i BV.



11 SNABBHET

MÖRK TIDSMAGI

PERSONLIG

FVx1 STRIDSRUNDOR

Tidsmagikern ökar sin egen hastighet och rusar fram i rummet. Han får en extra handling under besvärjelsens varaktighet. Närstridsattacker mot magikern har –5 i CL, avståndsvapen får sina CL minskade med 7.

11 TIDSKLINGA (F, K)

MÖRK TIDSMAGI

FVx10 RUTOR

FVx1 STRIDSRUNDOR

Tidsmagikern framkallar ur tomma intet en TIDSKLINGA, ett vapen med mäktiga krafter. Det betraktas som magiskt, väger ingenting (!) och gör 1T4/E i skada (BV 25). Om magikern skulle råka förlora klingan återvänder den automatiskt till hans hand om den befinner sig inom besvärjelsens räckvidd.

12 FRAMKALLA TIDSBEST

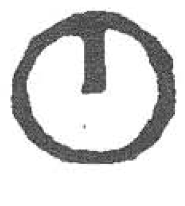
MÖRK TIDSMAGI

FVx10 RUTOR

FVx1 STRIDSRUNDOR

Ur de temporala strömmarna frammanar urmakaren en tidsbest som anländer till vår verklighet omedelbart. Olika bestar kan framkallas ur tidens flöden beroende på vilken effektgrad besvärjelsen har. Magikern har ingen kontroll över tidsbesten och kan inte befalla den på något annat sätt än genom att använda besvärjelsen KONTROLLERA TIDSBEST (se nedan).

E1 - MORID
E3 - GÅRDAGSULV
E5 - FURUTIE
E7 - VÄKTARE



13 EXPLOSION (F)

MÖRK TIDSMAGI

FVx10 RUTOR

OMEDELBAR

Magikern får den frisläppta tidsenergin att detonera som en gigantisk sabransk gasbomb. EXPLOSIONen gör 1T10 i skada per E. Skadan avtar med 1T10 för varje meter man befinner sig från EXPLOSIONens centrum. En kraftig EXPLOSION kan mycket väl rasera broar, få torn av kollapsa och balkonger att rusa ned mot den avlägsna gatans hårda kullerstenar.

14 KONTROLLERA TIDSBEST

MÖRK TIDSMAGI

FVx10 RUTOR

FVx1 STRIDSRUNDOR

KONTROLLERA TIDSBEST låter urmakaren ta kontroll över en tidsvarelse som tillkallats genom FRAMMANA TIDSBEST eller som av egen kraft trätt fram ur tidens strömmar. Under varaktigheten lyder tidsvarelsen magikerns minsta vink, men instruktionerna måste anpassas till varelsens intelligens (gårdagsulvar kräver mycket exakta kommandon, medan exempelvis furutier är fullt kapabla att agera korrekt enligt de mest luddiga uttalanden – något tidsmagikerna är kända för att yppa).

15 EXTRAKTION

MÖRK TIDSMAGI

FVx2 RUTOR

FV/2 STRIDSRUNDOR

Besvärjelsen ger magikern möjlighet att suga kraft ur de temporala flöden som genomsyrar verklighetens väv med en hastighet av 1T6 poäng per SR. EXTRAKTION kan endast göras på platser där tidens energi är mycket kraftig (i närheten av Silvertopp, djupt under Chronopias katakomber, i Magikerstaden, i Demonstaden). Men tidsenergin finns också närvarande i alla levande varelser, utan den skulle de bara vara livlösa ting och genom EXTRAKTION kan magikern beröva en varelse dess temporala energi, dess tid i världen. En varelses tidsenergi motsvaras av dess PSY. När PSY noll dör den olycklige stackaren.

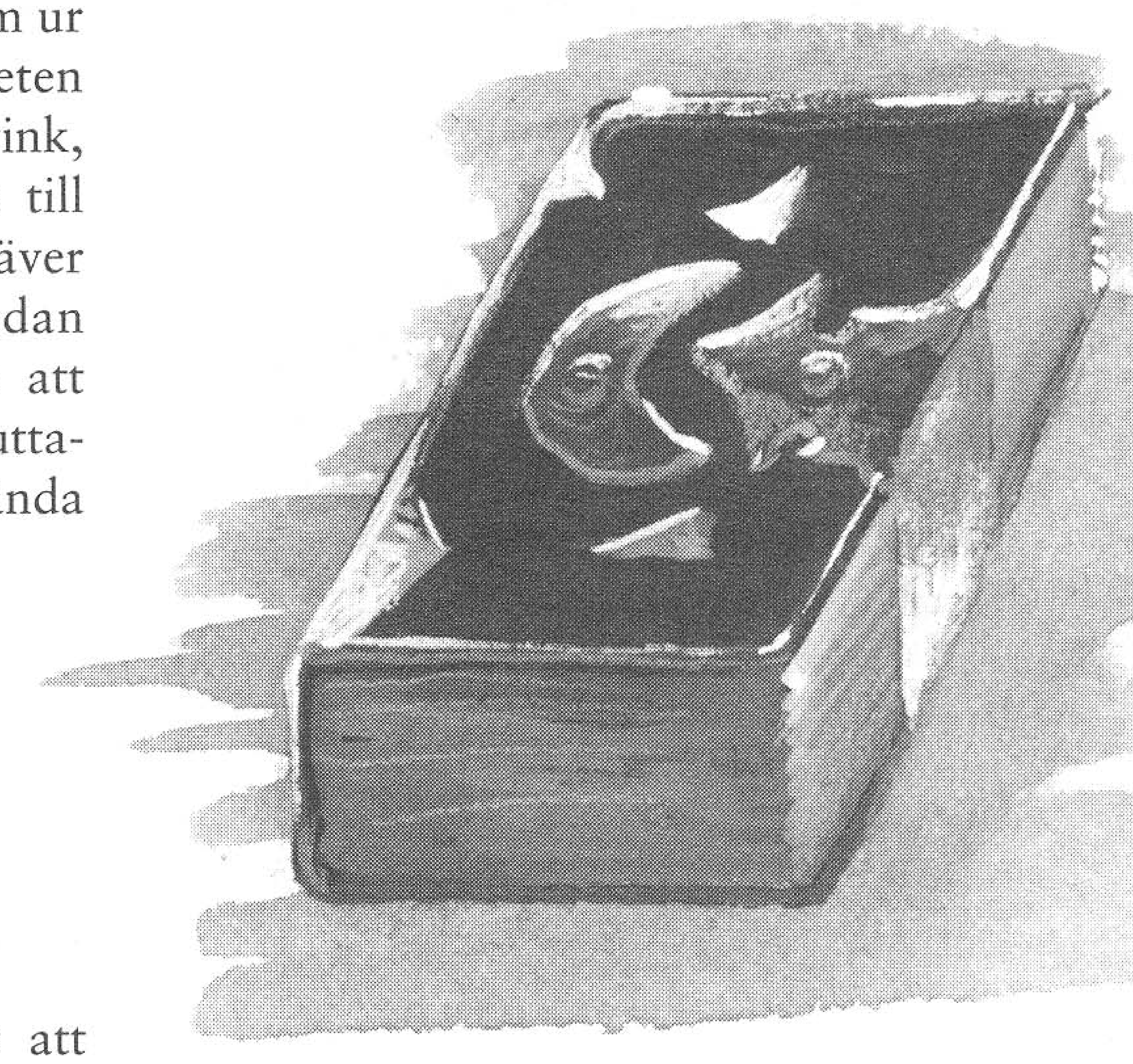
16 VÄGG AV TID (F)

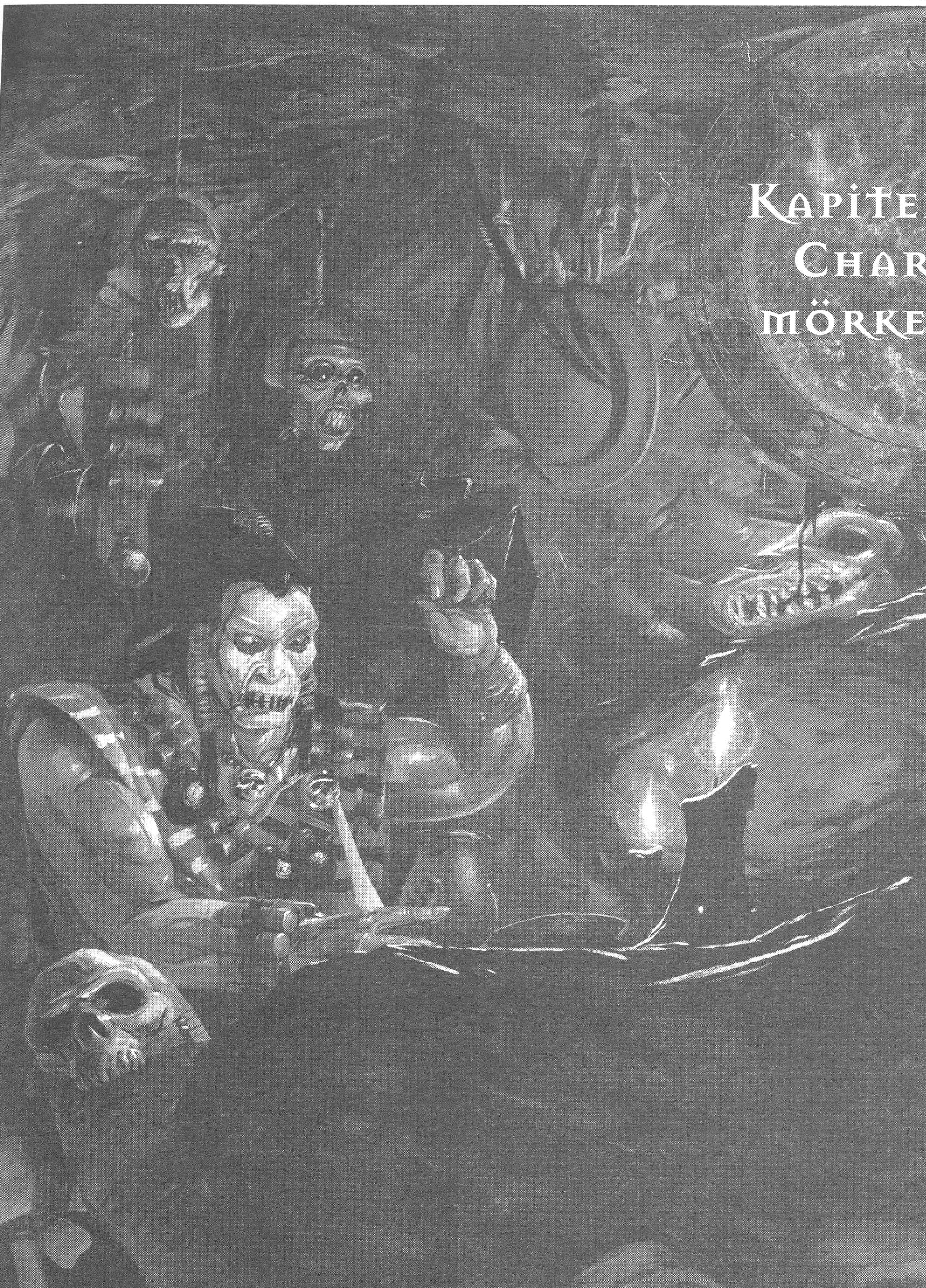
MÖRK TIDSMAGI

FVx10 RUTOR

FVx1 STRIDSRUNDOR

Magikern skapar en osynlig vägg av koncentrerad tidsenergi. Väggen har måtten 1x1x2 meter och har 60 KP per kubikmeter. Endast magi kan skada väggen. Varje effektgrad kan öka väggens mått en meter i valfri riktning (höjd, längd, bredd).





Kapitel Fyra: Charibisk mörkermagi

En charibisk mörkermagiker är något av det mest fruktansvärda du kan möta på Chronopias gator. Med sina vita kroppsmålningar ser de ut som levande lik, vandrande vålnader i den Chronopiska natten, och deras magiska pulver kan få hus att gå upp i rök, lemmar att förtvina och hjärtan att, bokstavligen talat, brista.

Den charibiska mörkermagin för vidare en uråldrig tradition från de ökända Kannibalöarna i den Södra oceanens farligaste farvatten. Istället för att ta kraften direkt ur verklighetens strömmar tyglar man den och binder den i pulver, vilka tillverkats av de mest bisarra ingredienser. När sedan pulvret kastas, strös eller inhaleras frigörs dess inneboende magiska energi och ett antal PSY lika med besvärjelsens effektgrad dras från användaren (vilken inte nödvändigtvis behöver vara tillverkaren). Då pulvren i sig själva inte kräver magisk kunskap för att användas har de kommit att bli ytterst eftertraktade av chro-

Tabell A

1T20+E	Händelse
1-5	INGENTING SÄRSKILT.
6-7	UPPKASTNING. PULVRET FUNGERAR SOM ETT KRAFTIGT KRÄKMEDEL, DEN FÖRHÄXADE SPYR UNDER 1T4 STRIDSRUNDOR OCH HAR SEDAN -1 I CL PÅ ALLT HAN FÖRETAR SIG UNDER RESTEN AV DAGEN.
8-9	MAGONT. DEN OLYCKLIGE FÅR PLÅGSAMMA MAGSMÄRTOR OCH KAN INTE ANNAT ÄN VRIDA SIG I DJUPASTE ÅNGEST UNDER 1T10 SR.
10-11	DIARRÉ. RINGMUSKELN SLÄPPER OCH BEHOVEN UTRÄTTAS MOT DEN OLYCKLIGES VILJA UNDER DE NÄRMASTE 1T4 TIMMARNA.
12-13	SVAMP. INLEDNINGSVIS HÄNDER INGENTING, MEN EFTER ETT PAR DAGAR BÖRJAR DET VÄXA GRÖNA SVAMPAR I DEN FÖRHÄXADES MUNHÅLA. SVAMPARNA KAN AVLÄGSNAS MED EN *HELA*.
14-15	RASERI. DEN FÖRHÄXADE GÅR *BÄRSÄRK* ENLIGT GRUNDREGLERNA.
16	HUNGERDEMON. PULVRET VÄCKER EN INNEBOENDE, PERSONLIG HUNGERDEMON TILL LIV. OM DEN FÖRHÄXADE INTE STOPPAS KOMMER HAN ATT ÄTA IHJÄL SIG. TRÄ, KÖTT, STÅL, KÅLRÖTTER OCH KLOAKDYNGA - ALLT SMAKAR LIKA BRA.
17	TANDLÖS. PULVRET FRÄTER SÖNDER ALLA DEN FÖRHÄXADES TÄNDER.
18	HALSBRÄNNA. PULVRETS OMEDELBARA EFFEKT BLIR EN 2T4 METER LÅNG ELDKVAST SOM SKJUTER UT UR DEN FÖRHÄXADES MUN OCH GÖR 3T6 I SKADA PÅ ALLA I DESS VÄG.
19	EPILEPTIKER. MAN DRABBAS AV SPASMATISKA RYCKNINGAR I KROPPENS SAMTLIGA LEMMAR OCH VIBRERAR LIKT EN DVÄRGISK TURBIN SOM ARBETAR UNDER HÖGTRYCK. EFFEKTEN VARAR I 1T6 TIMMAR.
20	PANIK. DEN FÖRHÄXADE FLYR FRÅN ALLT OCH ALLA, SÅ LÅNGT BORT FRÅN VERKLIGHETEN HAN KAN KOMMA. ALLA - KVINNOR OCH BARN, GAMLA OCH UNGA - ÄR FARLIGA MONSTER, KALLBLODIGA MÖRDARE SOM VILL SKÄRA STRUPEN AV HONOM. EFFEKTEN BESTÅR I 1T6 TIMMAR.
21	EXPLOSION. DEN OLYCKLIGE FLYGER I LUFTEN I EN KASKAD AV BLOD, BENBITAR OCH HJÄRNFRAGMENT SOM LANDAR RYKANDE FÄRSKA PÅ NÄRLIGGANDE TORNTAK. RESULTATET BLIR ETT PUSSEL ÖVERSTIGANDE SÅVÄL DE HÄNGIVNAS TEMPELMÄSTARES SOM DVÄRGARNAS MEDICINSKA FÖRMÅGA.
22	DJURFÖRBANNELSE. DEN FÖRHÄXADE FÖRVANDLAS TILL ETT VALFRITT DJUR (VILDHUND, KATT, KLOAKRÅTTA, SPARV) OCH STANNAR I SIN DJURSKEPNAD TILLS HAN BEFRIAS MED EN *HELA* E4.
23	GASER I MAGEN. MAN SVÄLLER UPP SOM EN GASBALLONG OCH LYFTER FRÅN MARKEN. TYNGS MAN INTE NED OMEDELBART KAN MAN KOMMA ATT DRIVA LÅNGT, LÅNGT BORT. GASEN GÅR UR EFTER 1T10 TIMMAR.
24	POFF! DEN FÖRHÄXADE FÖRSVINNER I ETT LITET SVAVELOSANDE RÖKMOLN. VART FÄRDEN BÄR VET BARA SL.
25+	SL SPECIAL. ÖVERRASKA BÅDE DIG SJÄLV OCH SPELARNA MED EN HYSTERISKT SPEKTAKULÄR SCEN.

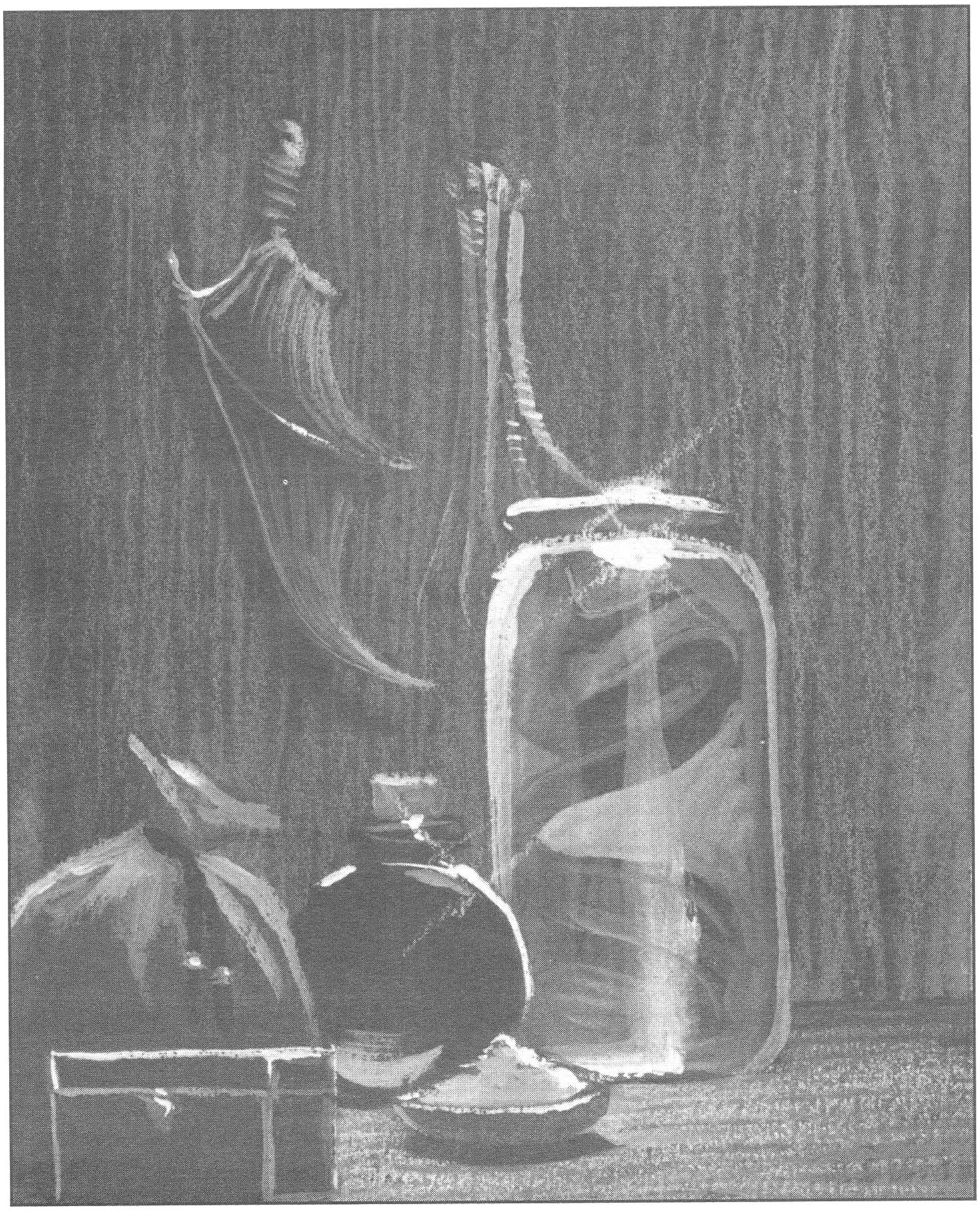
nopiska äventyrare. Det enda problemet är att det kan vara svårt att identifiera pulvren när man slagit ihjäl häxbaronen och berövat honom hans ägodelar. Ofta händer det att dråparna omedelbart vill pröva sitt byte och råkar inhalera ett pulver som skall strös eller vice versa vilket kan leda till de mest besynnerliga och dräpande effekter. Exakt vad som händer avgörs genom ett slag med 1T20 (+ besvärjelsens E) på någon av nedanstående tabeller. Tabell A är för pulver som skall strös eller kastas men inhaleras, tabell B för pulver som skall inhaleras eller kastas men strös. Pulver som skall inhaleras eller strös men kastas får ingen effekt.

Tabell B

1T20+E	Händelse
1-5	INGENTING SÄRSKILT.
6-8	UTSLAG. RÖDA FLÄCKAR SPRIDER SNABBT SIG ÖVER DEN FÖRHÄXADES KROPP. DE KLIAR KRAFTIGT OCH GER DEN OLYCKLIGE –3 I CL PÅ ALLT HAN FÖRETAR SIG TILLS FLÄCKARNA FÖRSVUNNIT, VILKET SKER INOM 1T3 DAGAR.
9-10	SKALLIG. DEN FÖRHÄXADE FÖRLORAR ALLT SITT HÅR, DET FALLER AV GRADVIS UNDER EN TIMME FÖR ATT SEDAN BÖRJA VÄXA UT I NORMAL TAKT IGEN.
11-12	STANK. DEN FÖRHÄXADE LUKTAR VÄRRE ÄN PESTSTADENS LIKHÖGAR OCH ALLA SOM KOMMER I HANS NÄRHET MÅSTE LYCKAS MED ETT NORMALT FYS-SLAG FÖR ATT INTE KRÄKAS. SJÄLV ÄR HAN FULLSTÄNDIGT OMEDVETEN OM LUKTEN.
13-14	SÅR. DEN FÖRHÄXADE FÅR SMÅ SÅR ÖVER HELA KROPPEN. DE GÖR INGEN SKADA I SIG SJÄLVA, MEN ÄR MYCKET IRRITERANDE, SÄRSKILT SOM SÅRSKORPORNA KLIAR OERHÖRT.
15	BLIND. DEN OLYCKLIGE FÖRLORAR SYNEN UNDER 2T6 TIMMAR.
16	KRAFTIG HÅRVÄXT. DEN FÖRHÄXADES HÅRVÄXT ÖKAR KRAFTIGT OCH EFTER ETT DRYGT DYGN SER HAN UT SOM EN BÄTTRE VARULV.
17	FJÄLL. DEN FÖRHÄXADE FÅR FINA FJÄLL ÖVER HELA KROPPEN. FJÄLLEN ABSORBERAR 2 KP OCH FALLER AV EFTER TVÅ VECKOR.
18	JÄTTEVÄXT. DEN FÖRHÄXADES STO ÖKAR MED 2T6 UNDER 1T10 MINUTER. PÅVERKAR SKADEBONUS. TÄNK PÅ ATT DUCKA! EFFEKTEN KAN BLI MINST SAGT DRÅPLIG I DÖDSRIKET.
19	VIRVELVIND. PULVRET FRAMKALLAR EN KRAFTIG VIRVELVIND SOM SVEPER MED SIG DEN FÖRHÄXADE. OM DU HAR TILLGÅNG TILL *MAGI I CHRONOPIA* KAN DU LÅTA PULVRET FRAMKALLA EN TIDSSTORM.
20	FRÄTANDE. PULVRET GÖR 1T6 I SKADA PER EFFEKTGRAD PÅ DEN OLYCKLIGE. RUSTNINGAR SKYDDAR SOM VANLIGT.
21	ELDSVÅDA. DEN FÖRHÄXADE FATTAR ELD OCH TAR 1T4 KP I SKADA PER SR TILLS DET ATT ELDEN SLÄCKS. RUSTNINGAR SKYDDAR UNDER DEN FÖRSTA STRIDSRUNDAN.
22	DUBBLETT. PULVRET SKAPAR EN EXAKT KOPIA AV DEN FÖRHÄXADE. KOPIORNA ÄR OMÖJLIGA ATT SKILJA ÅT, ÄVEN FÖR DEM SJÄLVA. ÄVEN MAGISK UTRUSTNING DUBBLERAS. KOPIAN FÖRSVINNER EFTER EN VECKA.
23	BÖLDPEST. OFFRET DRABBAS OTURLIGT NOG AV *NOTHS RÖTA* (SE NEKROMAGI).
24	ASKA. DEN FÖRHÄXADE UPPLÖSES I TOMMA INTET, UTAN MÖJLIGHET ATT GÖRA ETT MOTSTÅNDSSLAG. TACK OCH ADJÖ!
25+	SL SPECIAL. DIN MEST HÅRRESANDE SPECIALEFFEKT.

Ingredienser

För att skänka sina pulver maximal magisk kraft och göra dem så mottagliga som möjligt för de magiska kraftflöden som mörkermagikern kanaliserar via sig själv ned till pulvernas minsta korn, blandar häxbaronerna och cranemorterna till de mest suspekta och morbida dekokter (att ändamålet helgar medlen är i det här fallet alldeles klart). Ingredienserna kan delas upp enligt fem kategorier A-E, där A är sådant som var man har i sitt köksskåp, C är sådant man måste uppsöka välsorterade specialister för att få tag i och E är i stort sett omöjliga att uppbringa. Nedan följer några av de vanligaste ingredienserna, med ungefärliga priser per del (en del goblinträck är betydligt mer än en del talfemiskt mörker, eftersom träcket inte är på långt när lika koncentrat som mörkret). Tänk dock på att en driven äventyrare säkert kan samla ihop det mesta på listan utan att behöva betala med annat än blod, svett, skinande stål och hårt arbete. En del av ingredienserna (dödskallemaskar, rosarieblomman, trollört m. fl) odlas eller föds upp av mörkermagikerna själva.



A (VANLIGA)	PRIS: 0-10 SM
TORKAD HUD, HÅR, TJÄRA, PULVERISERAT MÄNNISKOBEN, KLOAKVATTEN, RÅTTPÄLS, ASKA	

B (OVANLIGA)	PRIS: 5-25 SM
FISKLEVER, GETTUNGA, GOBLINTRÄCK, RÖDMÖGEL, SEKUDAFETT, TÄNDER, FLUGBEN, KÖTTMASK, KVICKSAND, SVART GAS, SVART TOBAK	

C (SÄLLSYNTA)	PRIS: 40-150 SM
CHARIBISKT SALT, KLOSTERNÄVA, TROLLÖRT, GUL/RÖD/SVART LOTUS, LEYLING/SVARTLING, FÄRSKT MÄNNISKOKÖTT, MÅNSTEN, HELGAT/BESUDLAT VATTEN, ALVÖGON, SVART STÅL, ROSARIEFRÖN, PANSARBAGGE	

D (MYCKET SÄLLSYNTA)	PRIS: 200-400 SM
ALVSKALLE, DVÄRGSKÄGG, RÖDHORNAD BRYNBAGGE (SKALBAGGE), DEMONHUD, KEJSARBLOMSTER, TEMPELHERRESKALLE, GNOMBEN, SILVERGRÄSHOPPOR, MAGIKERBLOD, TALFEMISKT MÖRKER, MÖRKERSTEN, DÖDSKALLELARVER, ANDEDRÄKT, TORKAT VATTEN	

E (UNIKA)	PRIS: 600+ SM
DRAKBLOD, DRAKFJÄLL, ELDSDJÄVULSHORN, JÄTTETÅRAR, STELNAD TID, VAMPYRTÄNDER, HÅR FRÅN EN NUMERA SKALLIG DVÄRGPRÄSTINNA, VISARE FRÅN STRIDSKLOCKA	

Förfädernas magi

Cranemorterna – utövare av förfädernas magi – arbetar främst med pulver komponerade av beståndsdelar från döda varelser av olika slag, företrädesvis humanoider och djur, för att bemästra förfäderna och den flyktiga etern. I stort sett alla besvärjelser har räckvidden Beröring, vilket innebär att offret måste komma i kontakt med pulvret innan besvärjelsen får effekt, vilket givetvis begränsar besvärjelsernas räckvidd (ett pulver kan utan hjälpmedel kastas högst SMIx1 rutor). Cranemorterna använder sig därför bland annat av pulverslungor som laddas med små keramik– eller glaskulor som krossas när de träffar sitt mål och då förlöser det magiska pulvret som sprids över målet. En god hand med vapen är därför en förutsättning för överlevnad på Chronopias gator för en charibisk mörkermagiker.

7 SKENDÖD

Förfädernas magi

Beröring

FVx1 minuter

2 delar malda människoben, 1 del goblinträck, 1 del fisklever

Cranemorten försätter genom att strö eller kasta pulvret den förhäxade i ett tillstånd av skenbar död där alla kroppsfunktioner sätts ur funktion, men den magiska energin ändå håller kvar offret i de levandes värld. Ett lyckat slag för färdigheten Första hjälpen ger entydigt svaret att den SKENDÖDe är död och redo för sin begravning, medan ett perfekt slag för färdigheten Läkekonst kan genomskåda effekten.

8 SKRÄCK

Förfädernas magi

Beröring

Omedelbar

1 del blod från en sabransk skuggmästare, 2 delar rött salt

Besvärjelsen har samma effekt som den galenskapsmagiska besvärjelsen med samma namn.

9 SJÄLAVAKA

Förfädernas magi

Beröring

FVx1 stridsrundor

3 delar rödmögel, 1 del andedräkt, 1 del leyling

Mörkermagikern strör det magiska pulvret över en död kropp och etablerar på så sätt kontakt med den dödes själ, vilken manifesterat sig som en svagt glödande miniatyr av den döde alldeles ovanför munnen på liket. Magikern kan under varaktigheten ställa enklare frågor till själen som svarar med ja, nej eller en kortare mening (högst fem ord per E).

10 ZOMBIE

Förfädernas magi

Beröring

FVx2 stridsrundor

2 delar tjära, 1 del rosariefrön, 1 del månsten

Pulvret kastas eller strös över ett offer som om det förhäxas får en glåmig, fullständigt tom blick och under hela varaktigheten blir magikerns trogne slav. När förtrollningen bryts kommer offret endast att ha drömliknande minnesbilder av det som inträffat under varaktigheten.

11 PARALYSERING

Förfädernas magi

Beröring

FVx1 stridsrundor

2 delar sekudafett, 1 del råttpäls, 1 del röd lotus

Besvärjelsen fungerar på samma sätt som den nekromagiska besvärjelsen med samma namn (se kapitlet Nekromagi). Pulvret kastas eller strös på offret.

15 FÖRFÄDERNAS FÖRBANNELSE

Förfädernas magi

FVx1 kilometer

Omedelbar

1 del kvicksand, 1 del svart lotus, 1 del köttmask

Cranemorten tillverkar en docka av hår som fylls med ett pulver tillverkat av någonting som varit i kontakt med den person som skall förbannas. Det som dockan utsätts för inträffar sedan den förbannade. Kastas dockan in i lägerelden för att förtäras av lågorna, slår lågor upp ur den olyckliges hud och samtidigt som den söta doften av bränt kött sprider sig lämnar han jordelivet.

18 DÖDSDALENS VANDRARE

Förfädernas magi

Personlig

FVx1 minuter

3 delar flugvingar, 1 del klosternäva, 1 del rödhornad brynbagge

Genom att inhalera pulvret öppnar magikern en passage för hans själ genom öronen (munnen – den gängse färdvägen – är ju som bekant förseglad). Själen blir ett med etern och kan där sammanstråla med andra förfädersandar för att stöta och blöta frågor, be om råd eller läxa upp dem för otyg de ställt till med. Eventuella dispyter i etern löses PSY mot PSY. Segraren åsamkar förloraren 1T4 i skada, vilket dras direkt från PSY. På så sätt kan en mäktig cranemort eliminera hotet från illvilliga förfädersandar.

Häxbaronernas magi

Häxbaronernas magi är en mycket allmänt hållen magi, framför allt koncentrerad på offensiva och defensiva stridsbesvärjelser för användning i den hårda och brutala miljö som världsstaden Chronopia utgör. Häxbaronernas magi består inte av några besvärjelser som är unika utan de använder egna varianter av andra skolors besvärjelser. Samtliga besvärjelser som är tillgängliga för häxbaronerna finns listade nedan tillsammans med skolvärde, användning (strös, kastas, inhaleras) och viktiga ingredienser. Var besvärjelsen kan hittas visas och vilken magiskola den tillhör med bokstavskod enligt samma princip som i Hur du skapar (inget=Allmän, A=Animism, E=Elementarmagi, M=Mentalism, Dö=-Dödens magi, De=Demonmagi).

Häxbaronernas besvärjelser

Besvärjelse	SV	Användning	Viktiga ingredienser
ANTIMAGI (G)	8	STRÖS	CHARIBISKT SALT
AVSKÄRMNING (M)	14	STRÖS	LIRIUM, KEJSARBLOMSTER
DIMMA (G, A)	17	KASTAS	TALFEMISKT MÖRKER,
DRAKENS ANDEDRÄKT (M, E)	20	INHALERAS	ASKA, DRAKFJÄLL
DÖDSLÄNK (MÖ, DÖ)	19	STRÖS	STELNAD TID, ALVSKALLE
ELD (G, E)	8	KASTAS	ASKA, FLINTA
ELDDÖPT (M, E)	8	STRÖS	ASKA, KLOAKVATTEN
ELDKLOT (M, E)	13	KASTAS	ASKA, FLINTA, MÅNSTEN
EXPLOSION (G, E)	13	KASTAS	LEYLING, SVARTGAS, LÄRKKÖTT
FLAMMANDE HAND (G, E)	6	STRÖS	ASKA, SVAVEL, RINGFINGER
FLYGA (G, M)	10	STRÖS	SEKUDAFETT, GARGOYLFJÄDER
HELA (G, A)	14	STRÖS	FÄRSKT MÄNNISKOBLOD
KRAFTSAMLING (M, M)	8	INHALERAS	TROLLSVETT, STRIDSBESTSBLOD
LJUS (G, E)	3	KASTAS	FOSFOR, LEYLING
MAGISK BRO (M, E)	12	KASTAS	SAND, TJÄRA, LIRIUM
MOTSTÅNDSKRAFT (G, M)	5	INHALERAS	SVART LOTUS, GNOMBEN
MÖRKER (G, E)	5	KASTAS	TORKAT VATTEN, ASKA
MÖRKT INFLYTANDE (MÖ, DÖ)	15	KASTAS	ALVÖGON, TROLLÖRT
OSYNLIGHET (G, M)	11	STRÖS	SVART TOBAK, TALF. MÖRKER
SINNESSKÄRPA (G, M)	7	INHALERAS	SOMA, FISKLEVER
SKINGRA (G)	10	STRÖS	VINDPUST, MAGIKERBLOD
SKYDD (G, M)	8	INHALERAS	PANSARBAGGE, EGET BLOD
SMÄRTA (MÖ, DÖ)	10	STRÖS	ULVTÄNDER, TORKAD HUD
SPÅRLÖS (G, A)	5	STRÖS	PARFYM, ALVSTÖVLAR
SPÖKKROPP (M, M)	15	STRÖS	ROSARIEFRÖN, TOKJUICE
STÅLSÄTTNING (M, M)	9	INHALERAS	KLOAKVATTEN, GOBLINTRÄCK
TELEPORTERA (G, M)	14	INHALERAS	SILVERGRÄSHOPPA
ÖKA (G, A)	8	STRÖS	SVART STÅL, TROLLBEN



Kapitel Fem: Demonmagi

Inte nog med att demonerna har fysiska förmågor som överskrider också den mest fritt fabulerande lögnhals värsta skrönor, de är också mästare på att kontrollera den magiska energin för att öka sitt demoniska inflytande. De driver folk till vansinne med en blick, framkallar dina värsta mardrömmars monster och får din kropp att förvandlas till råttföda med en gest.

Den chronopiska demonmagin domineras av de tre demonfurstarnas magiska domäner (drömmarna, galenskapen och förruttnelsen) och de mystiska kunskaper och magiska insikter som de skänker sina följeslagare, de trogna tillbedjarna och brottsligt lojala apostlarna, vilket gör dem till kraftfulla redskap i furstarnas kamp för att lägga hela Chronopia under citadellens skugga. Men det finns andra som utnyttjar de demoniska aspekterna av den magiska energin i sin magi: demonomorferna, förvandlingarnas mästare, fruktade och hatade av såväl människor som demoner.

Drömmarnas magi

Kathalon – den tvåhövdade geten, drömmarnas furste, skänker till sitt folk, sina undersåtar drömmarnas kraft, makten att kunna tränga in i andras undermedvetna, störa deras nattsömn och slå deras redan miserabla tillvaro i spillror. Drömmagikerna färdas i drömmar, de sänder drömmar, bygger fantastiska luftslott och väcker dina värsta mardrömmar till liv mitt på dagen. Vid drömresor ligger drömmagikerns fysiska kropp fullständigt orörlig och synnerligen sårbar i hans kammare. Skickliga drömmagiker (FV 21 eller högre i Drömmarnas magi) gör ingen skillnad på drömmarna och verkligheten, de lever ett liv mittemellan dröm och verklighet och dit de går följer också deras kroppar med.

5 SINNESILLUSION

DRÖMMARNAS MAGI

FVx3 RUTOR

FVx1 STRIDSRUNDOR

Drömmagikerna tränger in i sitt offers sinne (PSY mot PSY på motståndstabellen) och skapar en illusion, en skenbild av verkligheten. Illusionen existerar endast i offrets huvud och kan inte ses av någon utomstående, än mindre påverkas. Illusionen kan genomskådas med ett svårt INT-slag, ett slag per runda får göras.

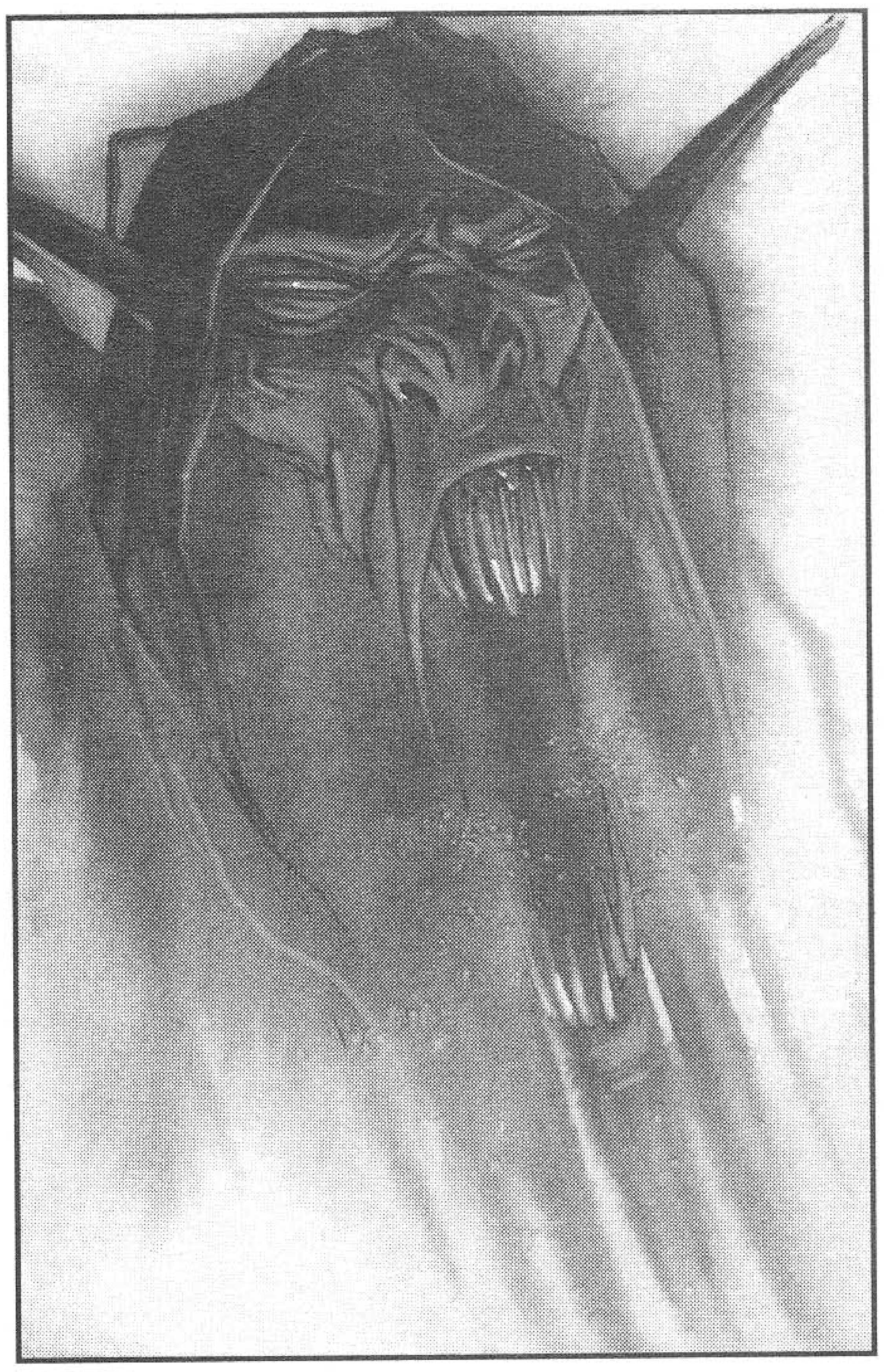
7 DRÖMSÄNDNING

DRÖMMARNAS MAGI

FVx10 RUTOR

FVx1 STRIDSRUNDOR

DRÖMSÄNDNING används för att skicka drömmar. Magikerna tränger in i offrets drömvärld, och fogar in sina bilder, ljud, färger och känslor där han behagar. Offret måste lyckas med ett normalt PSY-slag för att upptäcka att någonting är på tok och sedan övervinna magikerns PSY med sin egen på motståndstabellen för att bryta kontrollen. Det som sker i drömmen påverkar inte på något sätt den chronopiska verkligheten.



7 UTTRÄNGNING

DRÖMMARNAS MAGI

PERSONLIG

FVx1 STRIDSRUNDOR

Magikern kan under en drömvandring göra en UTTRÄNGNING och på så sätt forcera den barriär som skiljer drömmarnas rike från resten av det undermedvetna. Han har nu fri tillgång till sin värds minnen, och mörkaste hemligheter, men de platser som de finns på är oftast allt annat än behagliga.

8 SÖMN

DRÖMMARNAS MAGI

FVx4 RUTOR

FVx1 TIMMAR

Magikern kan på magisk väg tvinga en varelse in i sömnens inte alltid så trygga värld. Den förhäxade faller omedelbart i en extremt djup sömn (motståndsslag PSY mot PSY får göras) som han vaknar ur när besvärjelsen upphör att verka, eller om någon väcker honom ur hans sömn på magisk väg. Besvärjelsen påverkar ett offer med högst STO 20 per E. Det är upp till magikern om sömnen kommer att vara drömlös eller inte.

9 DRÖMVANDRARE

DRÖMMARNAS MAGI

PERSONLIG

FVx1 MINUTER

Magikern kan färdas genom andras drömmar, undersöka deras drömvärldar och vara en del av de drömmarnas kungariken som rullas ut under nattens timmar. DRÖMVANDRAREn är bara i drömmarna på besök, han kan inte på något sätt påverka det som sker och kan utestängas om han förlorar en PSY mot PSY-duell med sitt offer.

12 SKAPA

DRÖMMARNAS MAGI

FVx5

FVx1 MINUTER

Drömmagikern kan med SKAPA för en kortare stund låna ett föremål från drömmarnas rike till vår verklighet. Drömföremålet har precis samma egenskaper som ett vanligt föremål av dess typ skulle ha i Chronopia ("En dolk är en dolk är en dolk", som den berömda diktaren Lansvift skaldade). Föremålet kan väga högst 5 kg (+1 kg per E). Inga magiska föremål, exempelvis skuggvapen eller magiska behållare, kan skapas med besvärjelsen.

13 SANN UTTRÄNGNING

DRÖMMARNAS MAGI

PERSONLIG

OMEDELBAR

Magikern kan under en DRÖMVANDRING tränga ut ur sitt offers drömmar och ta fysisk form i närheten av sitt sovande offer med en precision på 20-FV meter. Ett utmärkt sätt att ta sig förbi alla upptänkliga säkerhetsanordningar, till tänderna beväpnade vakter och förseglade dörrar. Används flitigt av Kathalons trogna lönnmördare druigerna.

15 DRÖMBEST

DRÖMMARNAS MAGI

FVx5 RUTOR

FVx1 STRIDSRUNDOR

Drömmagikern – Kathalons apostel – framkallar en fruktansvärd best ur sitt offers nattsvartaste mardrömmar och låter den löpa amok längs Chronopias gator (ett PSY mot PSY slag är nödvändigt för att extrahera monstret ur sin skapare). Drömbesten är identisk med monstret i offrets drömmar och om dess 'skapare' konfronteras måste denne omedelbart slå på Skräcktabellen med +6. I övrigt har monstret 5 i STY, STO, FYS och SMI. Valfri egenskap kan höjas med fem per E. Den anfaller med naturliga vapen (beroende av dess skepnad), vilka gör 1T8+1/E i skada och tar halv skada av icke-magiska vapen. Den kan också förses med naturligt skydd till en kostnad av en E per 3 poängs ABS. Om drömbesten någon gång kommer utanför magikerns räckvidd mördar den planlöst tills besvärjelsen slutar fungera.

17 DRÖMHERRE

DRÖMMARNAS MAGI

PERSONLIG

FVx1 STRIDSRUNDOR

Många drömmer om att bli mäktiga krigare, men DRÖMHERREn kan bli och göra vad han vill i drömmarnas rike. När han befinner sig i drömmarna kan han påverka dem och omforma dem efter eget tycke och smak inom följande begränsningar.

E1 – MAGIKERN KAN SKAPA LJUD, MINDRE HARMLÖSA VARELSER, FÖRÄNDRA FÄRGER OCH LUKTER.

E3 – MAGIKERN KAN GÖRA MINDRE FÖRÄNDRINGAR I DRÖMMENS VERKLIGHET. FÅ ETT TRÄD ATT VÄXA UPP UR MARKEN, SKAPA EN SKINANDE LANS ELLER GÅ RAKT IGENOM VÄGGEN PÅ EN BORG. HAN KAN HÖJA SINA EGNA GRUNDEGENSKAPER MED UPP TILL 15.

E5 – MAGIKERN KAN GÖRA STÖRRE FÖRÄNDRINGAR I DRÖMMEN. HAN KAN SKAPA HUS, FÖRVRIDA TIDEN, FÖRÄNDRA LANDSKAPET, FÅ BLOD ATT FALLA FRÅN HIMLEN OCH SKAPA GRUPPER OM UPP TILL TIO INDIVIDER.

E7 – MAGIKERNA KAN GÖRA MYCKET STORA FÖRÄNDRINGAR, BYGGA BORGAR, ÖDELÄGGA NATIONER, HÖJA SINA GRUNDEGENSKAPER OCH FÄRDIGHETSVÄRDEN SOM DET PASSAR HONOM BÄST. HAN KAN SKAPA MAGISKA VAPEN OCH VARELSER, MÖRDA MED EN BLICK OCH SLITA BORT MARKEN UNDER FÖTTERNA PÅ SINA FIENDER.

21 DRÖMMARNAS RIKE

DRÖMMARNAS MAGI

FVx10 RUTOR

FVx1 DAGAR

DRÖMMARNAS RIKE för in drömkonstnärens innersta fantasier i vår verklighet, skapar en drömvärld i verkligheten, gör drömmen till det verkliga och verkligheten till ett minne blott. Besvärjelsen påverkar 100 kvadratmeter per E. DRÖMMARNAS RIKE är en mycket mäktig besvärjelse som ger en skicklig drömmagiker möjlighet att skapa jättelika, ointagliga palats på mycket kort tid. Därför har Kathalon valt att endast lära ut besvärjelsen till de demoniska drömmästarna som utgör hans personliga råd. Större delen av drömfurstens palats är byggt med hjälp av DRÖMMARNAS RIKE.

Förruttnelsens magi

Förruttnelsens furste Noth, den skabbiga korpen, pestens luftburne förlöpare, ger sina trogna demonologer och demontjänare Förruttnelsens magis djupaste hemligheter. De lär sig att kontrollera miasman, en osynlig, men ständigt närvarande energi, som är källan till alla sjukdomar, all röta och allt förfall. Miasman har en mycket stark doft som känns igen av alla som stått böjda över ett ruttet lik och tagit ett djupt andetag. Där lukten är stark är också miasman stark, dit har den sökt sig för att orsaka pest och leda.

För pestmagikern innebär det att han på platser där miasman är extra stark (i Chronopias kloaker, i katakomberna, på slagfälten, i likhusen och på stadens sjukinrättningar) har lättare att kasta besvärjelser. Exakt hur mycket lättare avgörs av SL från fall till fall, men bonusen bör ligga mellan +1 och +5 i CL. Är miasman extremt stark kan även kostnaden för att kasta besvärjelser minskas med 1 (dock alltid lägst 1).

3 BESUDLA

FÖRRUTTNELSENS MAGI

FVx1 RUTOR

OMEDELBAR

Pestherren BESUDLAr ett föremål (3 STO per E) eller ett mindre område (en kvadratmeter per E). Vatten blir smutsigt och odrickbart, vin blir till ättika, blommor vissnar, mat blir skämd och allting i områdets närhet genomsyras av en stark miasmadoft.

5 HALSBÖLD

FÖRRUTTNELSENS MAGI

FVx1 RUTOR

FVx1 STRIDSRUNDOR

Besvärjelsen skapar en böld i offrets luftstrupe. Bölden stryper all lufttillförsel och offret börjar omedelbart att kvävas. Efter FYS-stridsrundor bli den olycklige medvetslös och FYSx2 SR senare är han död, bortom räddning av andra än tempelmästarna. Bölden kan givetvis skäras upp av en självsäker och flink kirurg eller våghalsig kamrat.

6 INFEKTERA

FÖRRUTTNELSENS MAGI

FVx1 RUTOR

OMEDELBAR

Magikern kan INFEKTERA ett valfritt sår inom räckvidden. Såret kommer omedelbart att börja vara och smärta kraftigt och den olycklige får –5 i CL på allt han företar sig tills såret behandlats av en läkare eller HELAts. Om såret inte behandlas kommer inom en snar framtid en elakartad kallbrand att utvecklas i kroppsdelen.

9 BLINDHET

FÖRRUTTNELSENS MAGI

FVx3 RUTOR

FVx1 STRIDSRUNDOR

Det stackars offret förlorar sin syn, hans ögons ljus slocknar under varaktigheten. Under det att han är blind har han –15 i CL på allt han företar sig. Motståndsslag är tillåtet.

10 PARALYSERING

FÖRRUTTNELSENS MAGI

FVx3 RUTOR

FVx1 STRIDSRUNDOR

Offret för besvärjelsens blir till en stel, livlös stod under besvärjelsens varaktighet. Han kan inte röra någon kroppsdel, inte ens ögonen, utan bara betrakta det som händer omkring honom, oförmögen att påverka skeendet. Om någon PARALYSERAs under hastig rörelse, exempelvis under ett hopp mellan broar eller hustak, kan effekterna bli ytterst dödliga (stel som en träningsdocka i trä är det inte mycket man kan göra för att hindra gatan som rusar emot en som en brunstig mastodont).

10 NOTHS RÖTA

FÖRRUTTNELSENS MAGI

BERÖRING

OMEDELBAR

Magikern skänker sitt offer Noths röta, en extremt farlig pestsjukdom, som särskilt kännetecknas av de stora mörklila varfyllda bölder som växer upp på den sjuke som gobliner ur kloakerna och snart täcker hela kroppen. På sjukdomens fjärde dag börjar normalt bölderna att spricka och det trögflytande, svagt ljusgröna varet kommer att täcka den sjuke som en tunn, lätt transparent hinna. Den sjuke förlorar ett FYS-poäng per dag tills döden inträder, om han inte dessförinnan HELAts. Om man vistas i en smittads omedelbara närhet måste man lyckas med ett FYS-slag för att undvika att smittas, ett Svårt om man rör den sjuke.

14 FÖRRUTTNELSE

FÖRRUTTNELSENS MAGI

BERÖRING

OMEDELBAR

Magikern kan, genom att röra vid sitt offer, få denne att omedelbart börja ruttna. Det hela påminner om ett blixtsnabbt utbrott av en extremt elakartad form av spetälska. Den berörda kroppsdelen måste amputeras inom ett dygn för att inte förfallet skall sprida sig till resten av kroppen. FÖRRUTTNELSEn gör 4T6 i skada till den berörda kroppsdelen (rustning skyddar inte) och offret förlorar permanent 1T3 FYS (om han överlever, vill säga!).

18 JIBBERISH HAND

FÖRRUTTNELSENS MAGI

PERSONLIG

FVx1 STRIDSRUNDOR

JIBBERISH HAND fungerar under hela varaktigheten som FÖRRUTTNELSE. Allt och alla som pestmagikern berör med den förtrollade handen drabbas av samma effekter som beskrivs vid besvärjelsen FÖRRUTTNELSE (se ovan).

21 PESTENS VINDAR

FÖRRUTTNELSENS MAGI

FVx10 RUTOR

FVx1 STRIDSRUNDOR

Pestherren låter PESTENS VINDAR, fyllda av miasma, en jättelik pulserande smitthärd, blåsa genom Chronopias gator och gränder. Alla som andas vindens luft måste lyckas med ett FYS-slag eller drabbas av Noths röta, (se Noths röta ovan) en mycket obehaglig pestsjukdom som leder till döden inom FYS dagar om inte den smittade HELAs. HELAn måste övervinna PESTVINDens E med sin egen på motståndstabellen.

Galenskapens magi

Dakoths följeslagare sprider galenskap, vansinne och förvirring i sina fotspår. De sår vansinnets frö var helst de får möjlighet, förvrider sinnen där det finner det lämpligt och låter den djupaste ångest skölja över Chronopias gator för att tvätta bort de lyckliga leendena från de lurade människornas läppar. En utövare av galenskapens magi har lättare att kasta besvärjelser när han befinner sig på platser där vansinnet finns koncentrerat, som i sanatorier, vid Vansinnets käftar och i Dakoths citadell. Bonusen varierar mellan +1 och +5 i CL beroende på vansinnets styrka (SL avgör).

4 VANSINNESSKRATT

GALENSKAPENS MAGI

FVx1 RUTOR

OMEDELBAR

VANSINNESSKRATTet kan riktas mot ett offer per effektgrad inom besvärjelsens räckvidd. Magikern utstöter ett högt och blodisande skratt som får även den modigaste dvärgkrigare att få vatten i knäna. Om offret misslyckas med ett PSY-slag kommer han att vara passiv under de följande 1T4 stridsrundorna.

6 FÖRVIRRING

GALENSKAPENS MAGI

FVx1 RUTOR

FVx1 STRIDSRUNDOR

Den förhäxade blir extremt konfunderad, vet inte var han befinner sig, vad han skall ta sig till och framför allt har han under besvärjelsens varaktighet ingen som helst aning om vem magikern är. Besvärjelsen får ingen effekt på en person som befinner sig mitt uppe i en pressad situation (exempelvis en strid eller en jakt på liv och död), men är mycket effektiv på hotfulla individer, som eventuellt tenderar att bli våldsamma.

6 RASERI

GALENSKAPENS MAGI

FVx2 RUTOR

FVx1 STRIDSRUNDOR

Magikern tvingar sitt offer att gå bärsärk (se färdigheten Bärsärkagång i grundreglerna) under varaktigheten. För en ytterligare effektgrad kan dessutom ett föremål för den förhäxades raseri utses (exempelvis en av hans vänner).

8 SKRÄCK

GALENSKAPENS MAGI

FVx2 RUTOR

OMEDELBAR

Besvärjelsen riktas mot ett valfritt offer som om han förhäxas måste lyckas med ett Svårt PSY-slag eller tvingas att slå på Skräcktabellen med +1 per E. Besvärjelsen påverkar inte varelser utan INT eller med den särskilda förmågan Orädd.

11 MINNESFÖRLUST

GALENSKAPENS MAGI

BERÖRING

FVx1 MINUTER

Genom att röra vid sitt offer kan mörkermagikern få den förhäxade att glömma i stort sett allt han lärt sig. Hur omfattande minnesförlusten är bestäms av besvärjelsens effektgrad. Magikern kan givetvis begränsa minnesförlusten, inom ramen av det effektgraden tillåter.

E1 - FVX1 MINUTER
E2 - FVX1 TIMMAR
E3 - FVX1 DAGAR
E4 - FVX1 VECKOR
E5 - FVX1 ÅR
E6 - FVX2 ÅR O S V.

12 FOBI

GALENSKAPENS MAGI

FVx3 RUTOR

FVx1 TIMMAR

Mörkermagikern förhäxar ett valfritt offer inom räckvidden som under besvärjelsens varaktighet drabbas av en svår fobi (se sidan 115 i grundreglerna). Vilken typ av fobi (klaustro-, agora-, hagio- eller xenofobi) det rör sig om avgörs av mörkermagikern. SL får dock vara beredd att sätta vissa gränser. Att vara dödligt rädd för kläder, rustningar, luft eller sig själv är kan hända en smula överdrivet (men å andra sidan så lever vi i Chronopia där allt är lite större och lite bättre än i den övriga kända världen).

16 TERROR

GALENSKAPENS MAGI

FVx1 RUTOR

OMEDELBAR

Alla som befinner sig inom besvärjelsens räckvidd utsätts för en kraftig mental terror, en anstormning av koncentrerad rädsla (PSY mot PSY på motståndstabellen). De som misslyckas med ett Svårt PSY-slag tvingas att slå på Skräcktabellen med +1 per E. De som lyckas med PSY-slaget, men fortfarande är förhäxade har -3 i CL på allt de företar sig under resten av dagen. Varelser utan INT eller med förmågan Orädd påverkas inte av besvärjelsen.

18 DAKOTHS MÄRKE

GALENSKAPENS MAGI

FVx1 RUTOR

FVx1 RUNDOR

Mörkermagikern märker offret med Daktohs märke – vansinnet. Den förhäxade förlorar omedelbart 1T6 INT (om INT når noll dör den olycklige) och sedan ytterligare 1 INT varannan stridsrunda under återstoden av besvärjelsens varaktighet. INT-förlusten påverkar givetvis också INT-baserade färdigheter (CL minskar lika mycket som INT minskar).

22 VANSINNETS VINDAR

GALENSKAPENS MAGI

FVx2 RUTOR

FVx1 STRIDSRUNDOR

När VANSINNETS VINDAR blåser över Chronopia måste alla som förhäxas av dem lyckas med ett normalt INT-slag eller förlora 1T3 INT permanent. Dakoth låter då och då vindarna svepa ut från citadellet. Ju dummare och tokigare Chronopias folk blir, desto närmare kommer hans välde.

Metamorfosernas konst

De människor som strävar efter att bli demoner kallas demonomorfer och deras magi metamorfosernas konst. De är förvandlingarnas mästare, kraftfulla varelser i ständig förändring, i en ständig strävan mot en högre demonisk fullkomlighet. Metamorfosernas konst innehåller ett stort antal besvärjelser. Många av dem innebär att magikern för en kortare tid får en demonisk förmåga. Av utrymmesskäl har vi därför listat samtliga besvärjelser som har en motsvarande demonisk förmåga med skolvärde i ned-

anstående tabell. Om inte annat anges är besvärjelsens Personlig och har en varaktighet på FVx1 stridsrundor.

Men demonomorfernas strävan är också en strävan mot evigheten, ett hopp om att få behålla sina demoniska förmågor till sin dödsdag. För att en demonisk förmåga som framkallats med hjälp av en besvärjelse inom metamorfosernas konst skall bli permanent krävs det att man använder besvärjelsen Förvandlingens märke (se nedan), något som är både svårt och riskabelt.

Demonisk förmåga	SV
BEHORNAD	3
ORMÖGA	4
VILDDJURET	6
GIFT	6
PROJEKTILER	8
ELDKVAST	9
DEMONISKT PANSAR	10
LUFTENS BETVINGARE	10
STRYKTÅLIG	11
SNABB	12
KLÅFINGER	12
DÖDSSTÖT	13
KRAFTFULL	14
TELEPORTÖR	14
ORÄDD	14
SKRÄCKSLÅ	15
REGENERERA	16
FRÄTANDE BLOD	16
ELDFÖDD	16

5 STÅLNÄVE

Metamorfosernas konst

Personlig

FVx1 stridsrundor

Demonomorfen gör under hela varaktigheten maximal skada med samtliga sina naturliga vapen – klor, bett, sparkar och slag – inklusive eventuell skadebonus.

6 DRAKSVANS

Metamorfosernas konst

Personlig

FVx1 stridsrundor

Demonomorfen växer ut en kraftig spikklubbsförsedd svans (skada 1T8, används med Slagsmål). Svansen ger honom en extra attack som kommer sist i varje stridsrunda. Ovana motståndare får –3 i CL på sina pareringar, då de har svårt att förutse varifrån attacken kommer att komma.

7 KRAFTHOPP

Metamorfosernas konst

Personlig

FVx1 stridsrundor

På demonomorfen växer ut enormt kraftiga och oroväckande håriga ben, med vilkas hjälp han kan hoppa upp till åtta meter vågrätt och tre meter lodrätt. För varje E ökas längden på hoppen med en meter i varje riktning.

8 GÄLAR

Metamorfosernas konst

Personlig

FVx1 stridsrundor

Demonmagikern kan inte bara andas på torra land, han kan också andas under vatten. Det faktum att han kan andas under vattnet påverkar inte hans FV i Simma, varför det i princip fortfarande är fullt möjligt för honom att sjunka till botten som en sten, utan möjlighet att ta sig upp.

9 STÅLSÄTTNING

Metamorfosernas konst

Personlig

FVx1 stridsrundor

Demonomorfen kan för en kostnad av en PSY per två KP fullständigt ignorera alla effekter av skador. Skadorna tar inte effekt efter det att besvärjelsens varaktighet löpt ut utan besvärjelsen fungerar helt enkelt som en extra rustning.

10 VARJAS ÖGON

Metamorfosernas konst

Personlig

FVx1 stridsrundor

Demonomorfens blick blir enormt genomträngande (motsvarar den särskilda förmågan Onda ögat). Man måste lyckas med ett Svårt PSY-slag för att våga fara med osanning inför hans person. Oavsett lögnens kvalitet behöver magikern endast lyckas med ett PSY-slag för att genomskåda den.

10 VARJAS TUNGA

Metamorfosernas konst

Personlig

FVx1 stridsrundor

Allting demonomorfen säger under besvärjelsens varaktighet framstår som en uppenbar sanning, även det mest absurda påstående ("Kejsaren är en ost" framstår som glasklart och otvivelaktigt). Förmågan kan inte användas för att locka någon att medvetet skada sig själv.

12 OSYNLIGHET

Metamorfosernas konst

Personlig

FVx1 stridsrundor

Se Grundreglerna.

15 FÖRÄNDRINGENS MÄRKE

Metamorfosernas konst

FVx2 rutor

FVx1 stridsrundor

När en demonomorf lyckats med att kasta en besvärjelse kan han, om han så önskar, försöka göra förändringen permanent genom att lägga FÖRÄNDRINGENS MÄRKE. Varje försök att lägga besvärjelsen kostar 1 PSY permanent och ytterligare 1 PSY permanent om besvärjelsen lyckas. Om besvärjelsen lyckas är förändringen permanent och demonomorfen behåller för all framtid den demoniska förmågan. Glöm inte att även demonomorfer får en demonisk svaghet för varannan demonisk förmåga (se Färdigheter och förmågor).

Kapitel Sex: Nekromagi



Tempelmästarna och nekromagerna är den mörka magins främsta mästare, luttrade tillbedjare av karas mörka sida och betvingare av dödens mysterier. De kan få fallna arméer att resa sig som en man från slagfältets slaktbord, få dvärgarnas modigaste klankrigare att fly i panik och dräpa härförare med så lite som en blick! Håll dig undan för dem, om livet är dig kärt!

Dödens magi

Dödens magi är de Hängivnas redskap för att kontrollera även de odöda legionerna på den andra sidan, för att kunna fulla luckorna i leden med taktfast marscherande odöda krigare som reser sig från slagfälten likt envisa dödsdansare. Men dödens magi är inte bara att kontrollera de döda och de döda ländernas varelser utan också att kunna förvalta det mångtusenåriga arvet från de forntida nekromantikerna, kontrollera karas mörka sida och skapa en magi lika nattsvart som den sjunde månen.

Minimagi

Tempelmästarna behärskar ett mindre antal minimagiska besvärjelser, vilka är tillgängliga endast för dem (de har givetvis tillgång till samtliga de minimagiska besvärjelser som beskrivs i *Magi i Chronopia).*

ANIMERA DÖD

Animera död används för att animera mindre medhjälpare (upp till en katts storlek) vilka lojt strövar omkring i magikerns hem och utsöndrar ondska. De kan inte fås att lyda instruktioner, men de ger en krydda till inredningen.

HUVUDVÄRK

Offret drabbas av en irriterande huvudvärk som varar under en timme. Under den tiden har stackaren koncentrationssvårigheter och får –1 i CL på allt han företar sig.

NÄSBLOD

Offret drabbas av kraftigt näsblod. Blödningen avstannar när blodet så småningom levrat sig. Används av retsamma tempelmästare för att förödmjuka sina offer, eller för att jävlas med folk på tavernor (även i en stad som Chronopia finns det folk som räds blod i ärtsoppan).

RYSNINGAR

Offret får lättare rysningar, ungefär som när en kall vind drar genom rummet, och känner sig illa till mods.

SKRIK

Besvärjelsen framkallar ett avlägset och oerhört plågat skrik. Det låter som om den stackaren håller på att krossas i en spikförsedd mangel. Barn och känsliga människor kan börja gråta.

6 SVART ELD (F)

DÖDENS MAGI

FVx10 RUTOR

OMEDELBAR

En svart flamma av iskall eld slår ut från magikerns hand och träffar valfritt mål inom räckvidden. Flamman gör 1T6 i skada per effektgrad (1T3 om ni använder det detaljerade stridssystemet). Rustningar skyddar som vanligt, men om flamman gör skada minskar rustningens ABS med 1 permanent.



7 DÖDSRYCKNING

DÖDENS MAGI

FVx5 RUTOR

OMEDELBAR

Besvärjelsen kastas på en död varelse som gör en sista krampaktig ryckning. Ryckningen kontrolleras helt av mörkermagikern och kan användas till att låta liket koppla ett stadigt grepp om en flyende fiendes ankel, sticka ett svärd mellan benen på en för närgången huvudjägare eller få liket att rulla över takkanten och träffa den förbipasserande ädlingen i huvudet. Eventuella attacker gör normal skada.

8 SMÄRTA (F)

DÖDENS MAGI

FVx10 RUTOR

OMEDELBAR

Besvärjelsen orsakar ingen egentlig skada, men den förhäxade översköljs av en ostoppbar flodvåg av intensiv smärta som gör att han inte kan göra någonting annat än vrida sig i plågor under 1T4 SR per effektgrad.

8 DEN DÖDES MINNE

DÖDENS MAGI

BERÖRING

KONCENTRATION

Mörkermagikern kan hämta minnen ur en kropp som inte varit död mer än en månad, därefter har alla spår av själen och också minnet lämnat kroppen. Ju tidigare efter döden besvärjelsen kastas, desto tydligare och rikare blir minnena magikern tillägnar sig. Han kan fritt forska i resterna efter den dödes medvetande, men det är en snårig och mörk urskog i vilken det är i stort sett omöjligt att hitta rätt. Magikern måste lyckas med ett PSY-slag varje minut för att lyckas bibehålla koncentrationen. Ett fummel tvingar honom att slå på Snedtändningstabellen.

9 KONTROLLERA LÄGRE ODÖD

DÖDENS MAGI

FVx5 RUTOR

FVx1 STRIDSRUNDOR

Tempelmästaren tar kontrollen över en lägre odöd som han inte själv skapat eller som han själv skapat och någon annan kontrollerat. Om besvärjelsen lyckas tar magikern kontrollen över den odöde och kan befalla den som han önskar. Magikern kan högst KONTROLLERA PSYx1 lägre odöda.

10 ANIMERA DÖD

DÖDENS MAGI

FVx5 RUTOR

FVx1 STRIDSRUNDOR

Tempelmästaren skänker ett lik, skelett eller annat kadaver odött liv för en kortare stund, för att kämpa vid hans sida. Vilken typ av odöd den lycklige blir beror givetvis i vilken kondition hans kropp är (för att bli en zombie måste kroppsdelarna hänga ihop någorlunda, medan ett skelett inte behöver ha särskilt mycket kött på benen). Tempelmästaren kan högst ha PSY odöda i sin kontroll samtidigt. Olika effektgrader krävs för att skapa olika odöda. Varje effektgrad utöver de nödvändiga ger den odöde +2 i en valfri grundegenskap (inte STO eller FYS). Besvärjelsen kan bara användas för att animera lägre odöda (se Varelsekapitlet i grundreglerna).

E1 - SKELETT
E2 - ZOMBIE
E5 - MUMIE

12 MÖRKRETS MÄRKE

DÖDENS MAGI

FVx5 RUTOR

OMEDELBAR

Offret märks med de Hängivnas märke, mörkertecknet, för all framtid. Han kan kännas igen som en Hängiven av magiker, dvärgar och andra känsliga individer, något som också präglar hans aura. Den märkte blir också mottaglig för de Hängivnas magi och har därför alltid –5 på alla motståndsslag mot Dödens magi.

13 MÖRKT INFLYTANDE

DÖDENS MAGI

FVx10 RUTOR

FVx1 STRIDSRUNDOR

Mörkermagikern använder sin psykiska kraft för att utöva MÖRKT INFLYTANDE över upp till en person per E. De förhäxade lyder villkorslöst magikerns befallningar, även om det gäller att vända sig mot de sina mitt i stridens hetta, eller falla på knä inför Hängivna bödlar. Besvärjelsen kan dock inte tvinga dem att begå självmord, inte heller att underlåta att skydda sig från ett uppenbart hot (tråkigt nog är det ont om självklarheter när man står under magiskt inflytande).

14 ANIMERA DÖD II

DÖDENS MAGI

FVx5 RUTOR

PERMANENT

En kraftfullare variant av besvärjelsen Animera död där effekten av animering är permanent (kostar dock också magikern ett PSY permanent, något som dock kan avhjälpas med SVART LÄNK). Magikern har skaffat sig en synnerligen trogen tjänare som tyvärr saknar förmåga att agera fritt utan alltid följer sin herres direktiv, vilka måste vara mycket noggranna för att inte missförstånd skall uppstå.

15 CADRASH FINGER

DÖDENS MAGI

BERÖRING

OMEDELBAR

Tempelmästaren för in sitt magra knotiga pekfinger som en rostig dolk mellan offrets revben och penetrerar hjärtat, vilket stannar med en omedelbar död som påföljd. Endast magiska rustningar skyddar mot angreppet (E mot E på motståndstabellen).

15 SVART LÄNK

DÖDENS MAGI

FVx10 RUTOR

FVx1 STRIDSRUNDOR

Det är inte alltid en magiker själv vill vara den som slösar vitt och brett med magisk energi. SVART LÄNK fungerar som en påtvingad Magisk kanalisering och ger mörkermagikern möjlighet att använda en annan person som magisk kraftkälla (även i de fall där PSY skall offras permanent). Om den förhäxades PSY når noll dör han.

16 DÖDSRYTTARE

DÖDENS MAGI

FVx5 RUTOR

FVx1 STRIDSRUNDOR

Tempelmästaren tillkallar en Natthingst (se Varelser). Natthingsten anländer omedelbart ur ett moln av kompakt mörker och galopperar fram till magikern så att denne kan sitta upp. En besvärjelse som ofta nyttjas av tempelmästare i trängda situationer där de snabbt behöver sätta sig i säkerhet. Även en chronopisk lönnmördare blir en smula distraherad av en gigantisk skeletthäst som springer ut genom en stenvägg.

17 MORGROTHS FÖRBANNELSE

DÖDENS MAGI

FVx10 RUTOR

1 SR/E

Magikern får den förhäxades inre att pulsera, koka, sjuda, vända och vrida sig. Hjärtat slår som en stånghammare, lungorna flämtar som plågade blåsbälgar och tarmarna vrider sig som skadeskjutna vildänder. Besvärjelsen gör 1T6 i skada på offret varje stridsrunda tills det att offrets KP når noll då den olycklige exploderar i en spektakulär kaskad av rykande färskt blod, benflisor och söndertrasade inälvor.

18 DÖDSLÄNK

DÖDENS MAGI

FVx10 RUTOR

FVx1 MINUTER

Mörkermagikern upprättar en DÖDSLÄNK mellan sig och en annan varelse. All skada som åsamkas magikern under varaktigheten kommer istället att drabba den förhäxade. Om ett ursinnigt troll klipper till magikern allt vad han orkar kommer denne inte att ta någon skada. Däremot är det troligt att den förhäxade vandrar vidare till andra sidan. När den förhäxade personen dör börjar magikern att ta skada som vanligt.

19 VANSTÄLLA

DÖDENS MAGI

FVx10 RUTOR

PERMANENT

En av de mest förödmjukande besvärjelserna i de Hängivna rullorna. Offrets kropp förvrids till oigenkännlighet. Muskler förtvinar, ryggpucklar växer fram, vårtorna frodas, benen blir krokiga, händernas fingrar blir spretiga som torkade kvistar, ögonen står ut ur sina hålor och tänderna står lika förvirrade som panikslagna gobliner i käkarna. VANSTÄLLA sänker offrets STY, FYS och SMI med 5 permanent och gör STO/2 i skada på den olycklige.

20 SVART HÄMNARE

DÖDENS MAGI

BERÖRING

PERMANENT

På den andra sidan vilar några av de Hängivnas kraftfullaste bundsförvanter: de Svarta hämnarna, nattsvarta själar som orättfärdigt fördrivna från vår verklighet väntar på att en hjälpande hand skall sträckas dem så att de kan ta steget in i Chronopia. När en svart hämnare anländer till Chronopia behöver han en kraftfull kropp att ta plats i Vilken goblin som helst duger inte, helst ska det vara en avliden dödsdansare, smidesmästare, gardeskapten eller hjälte. Svarta hämnarna beskrivs i Varelsekapitlet.

21 SPÖKFÖRBANNELSE

DÖDENS MAGI

FVx5 RUTOR

OMEDELBAR

Omedelbart efter en motståndares död kan tempelmästaren lägga en SPÖKFÖRBANNELSE för att tvinga den olycklige att vandra omkring som en rastlös ande på Chronopias gator för alla tiders evinnerlighet. Som spöke behåller man alla de färdigheter man hade i sitt tidigare liv, men man saknar fast kropp och kan därför inte påverka sin omvärld annat än genom Skräckslå 0/2 och tal.

Nekrologins magi

Nekrologins magi är ett av den Hängivnas främsta vapen i kampen om herraväldet över Chronopia och de övriga delar av den kända världen som de inte redan härskar över med järnhand. Det är dess utövare, nekromagerna, mörkrets hantverkare, som kombinerar magiskt inflytande med det yppersta inom tekniskt och meka-



niskt kunnande och en hårresande hantverksskicklighet. De tillverkar fasansfulla föremål, svartgods och demonverk, som får nackhåren att resa sig på de självutnämnda ljusets förkämpar som ser de Hängivna som en styggelse, ett hot mot den rådande världsordningen.

Att tillverka ett nekrologiskt föremål är långtifrån lätt och tillverkningsprocessen består av flera stadier. För det första måste föremålet tillverkas, något som görs med en kombination av hantverk och magi. Kort går det till så att föremålets komponenter sammanfogas med hjälp av tekniska hjälpmedel och svagare hjälpbesvärjelser. Sedan frigörs genom en kraftfull besvärjelse den inneboende övernaturliga kraft som föremålet fått under det att det skapats, och efter det är föremålet är färdigt att användas i kampen för världsherravälde. Demonverk behöver bara 'skapas' för att fungera tillfredsställande, medan svartgods måste både implanteras och väckas, något som kräver ytterligare besvärjelser (Implantera och Väcka) och ett lyckat slag för Läkekonst vid det kalla, mörka operationsbordet.

Nekrologins magi innehåller ett mycket begränsat antal besvärjelser, men för att bli en skicklig nekromag krävs det att man behärskar samtliga till fulländning. Ett misslyckat försök förstör nämligen det nekrologiska föremålet omedelbart.

8 VÄCKA

NEKROLOGINS MAGI

BERÖRING

OMEDELBAR

Besvärjelsens används för att väcka svartgods, som implanterats i en varelses kropp, till liv. Om besvärjelsen lyckas väcks den vilande mörkervarelsen ur sin slummer och skrider till arbete. Besvärjelsens effektgrad måste vara lika hög eller högre än svartgodsets.

11 IMPLANTERA

NEKROLOGINS MAGI

BERÖRING

OMEDELBAR

Besvärjelsen läggs efter det att framgångsrikt slag för Läkekonst fört in den främmande organismen i dess nya moderkropp. Ett framgångsrikt användningsrikt användan-

dande av IMPLANTERA sammanfogar den främmande mörkerorganismen med sin värd och gör det möjligt för den att överleva ett uppvaknande. Ett misslyckande är livsfarligt såväl för svartgodset som för värden. Stackare som lemlästats av kvacksalvare är ingen ovanlig syn på Chronopias gator, särskilt inte i kvarteren kring Klingornas allians och i Arenastaden, där vart och vartannat hyrsvärd har nekrologiska förbättringar. Besvärjelsens effektgrad måste vara lika hög eller högre än svartgodsets.



13 SKAPA LÄGRE DEMONVERK

NEKROLOGINS MAGI

BERÖRING

OMEDELBAR

Det finns två typer av demonverk: högre och lägre. Högre demonverk är betydligt mer avancerat och besitter större och mörkare krafter än lägre demonverk. Tillverkningen av demonverk sker dels genom hantverk (vilket B-FV som krävs anges vid demonverkbeskrivningarna i Utrustningskapitlet) och dels genom magi. SKAPA LÄGRE DEMONVERK väcker den slumrande magiska energin i lägre demonverk och skänker föremålets dess fantastiska egenskaper. Om man försöker väcka högre demonverk genom att SKAPA LÄGRE DEMONVERK och lyckas förstörs föremålet omedelbart och mörkermagikern tvingas slå på Snedtändningstabellen, misslyckas den händer ingenting.

18 SKAPA HÖGRE DEMONVERK

NEKROLOGINS MAGI

BERÖRING

OMEDELBAR

Nekromagen kan med hjälp av den här besvärjelsen väcka till liv energin i högre demonverk (se ovan). Om man försöker väcka lägre demonverk genom att SKAPA HÖGRE DEMONVERK och lyckas förstörs föremålet omedelbart och mörkermagikern tvingas slå på Snedtändningstabellen, misslyckas den händer ingenting.

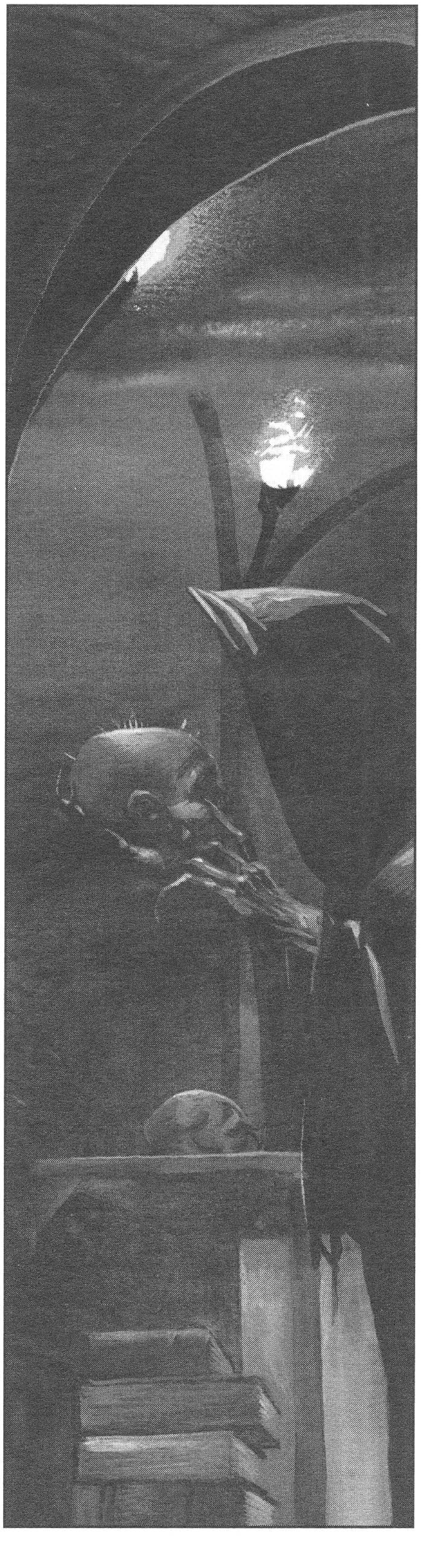
22 SKAPA SVARTGODS

NEKROLOGINS MAGI

BERÖRING

OMEDELBAR

Det svåraste man kan göra som magiker är att skapa liv, tillverka en levande organism som kan överleva i den hårda chronopiska verkligheten. Nekromagerna är mästare på att tillverka illvilliga parasiter, obehagliga demoniska mörkerorganismer som förlänar sina bärare ondskefulla krafter. SKAPA SVARTGODS används för att ge den organiska konstruktionen liv, något som endast de allra skickligaste nekromagerna bemästrar.



Kapitel Sju: Demonstaden



I det magiska berget Silvertopps närhet, där magin är som starkast, har en styggelse på den chronopiska kartan växt fram, blommat upp likt pestblomster på de smittades massgravar. Demonstaden är hemvist för demonerna och de demoniska folken – Chronopias mäktigaste och mest bespottade innevånare.

Ja, så här ser den ut, Demonstaden. Vad tycker du? Imponerande? Skrämmande? Levande? Ja, det stämmer nog det mesta, även om det finns betydligt större anledning att låta sig skrämmas av Demonstadens invånare än dess mörka och demoniska arkitektur. Att du imponeras är inte heller särskilt förvånande. Inte någon annanstans i den kända världen finns en så stor manifestation av demoniskt inflytande som just här. Huruvida staden lever eller inte, därom tvista de lärde. Du kanske minns cestoditerna, ja, hur skulle du ha kunnat glömma dem? I alla fall, precis som deras torn i allra högsta grad är en levande organism är Demonstadens byggnader byggda av både levande och död materia, av förslavade mörkerorganismer som egentligen inte hör hemma i vår verklighet, men som demonfurstarna tvingat hit från den andra sidan. Att vandra nedför gatorna i den här delen av Chronopia är sannerligen ett äventyr. Det gäller att se upp var man sätter fötterna...! Tack? Ingen orsak. Som nykomling är det inte lätt att veta att de röda böldliknande stenbumlingarna som tycks vara infogade i gatläggningen i själva verket är hungerdemoner, beredda att sluka ovaksamma nattvandrare med både hull och hår. Såväl gobliner som svartgardister är välkomna näringstillskott. Men du får se upp bättre i fortsättningen, annars kan ditt besök här bli ohälsosamt kort och jag har både ett och annat som jag skulle vilja visa dig.

Den stora svagt röda, pulserande byggnaden som vi precis passerade är Palaza Metamorfosi, demonomorfernas ordensborg där det fåtal av dem som drar jämt träffas för att utbyta 'demoniska hemligheter'. Han med drakansiktet och de jättelika klohänderna som försvann in i gränden där borta är säkert en av dem. Hur jag kan veta det? Jag har varit med förr. Det är sådant man känner på sig helt enkelt. Han har visserligen en djävulsk tendens, en dragning åt demoniska, men det krampaktiga bultandet av hans mänskliga hjärta förråder honom. En demons hjärta låter på ett annat sätt, mer plågat, förrått och bestraffat. Även om demonomorferna gör sitt bästa för att plågas sida vid sida med sina 'demoniska bröder' är det ingen av dem som vet vad sann smärta, riktiga ångestplå-

Demonstaden

Att träda in i Demonstaden är som att ta steget in i en annan värld, förflytta sig bortom tid och rum, färdas till en plats fantastisk nog att vara skådeplats för eviga hjältars äventyr, för oräkneliga civilisationers uppgång och fall, för sjuhärarsslag och gudomliga ingripanden. Det är en plats vars historia tål att nedtecknas i metertjocka luntor av skärskådande, inskränkta professorer. Här är staden levande på ett annat sätt än någon annanstans i Chronopia. Den är en gigantisk kropp vars kraftfulla hjärtslag får gator och torg att vibrera, vars andetag får den demoniska bröstkorgen att höja sig hundratals meter. Demonstaden är en stad i ständig förändring. Jättelika byggnadsverk i mörk utom-chronopisk materia skjuter upp ur marken och förmörkar solen en dag för att nästa dag ha försvunnit utan att lämna ett spår. Hela kvarter av levande, pulserande, slemdrypande fästningar, torn och hus växer upp, sväller till enorma proportioner och exploderar, sprider sina beståndsdelar över hela staden som ett regn av stympade likdelar, som demoniska frön redo att sås. De breda boulevarderna, de rangliga broarna, de vidsträckta torgen, de trånga gränderna, alla lever de ett eget liv, så det gäller att var på sin vakt. Håller man inte ögonen öppna kan gatans kullerstensliknande beläggning förvandlas till en huggtandsförsedd glupande käft som slukar en med hull och hår.

Demonstadens hjärta är Demonicum (1), demonernas mötes- och tummelplats framför andra. Här utspelas de mentala bataljerna, där fladdrar okvädningsorden genom luften och där möts de demoniska bröderna under övervärldsligt reglerade lagar. Ingen strid – ingen blodspillan. Här ligger också demonfurstarna Dakoth, Kathalon och Noths citadell (2, 3, 11). Man kan passera genom Vansinnets käftar (8), vandra över Sorgernas korsväg (9), skåda Kadrash ansikte (5) och löpa gatlopp genom De Fördömdas salar (6). Den litterärt intresserade kan vända sig till Byrån för demonisk verksamhet (7), den våldsbenägne bege sig till Prövningarnas torn (10), den maktfullkomlige besöka Palaza Metamorfosis, de organiserade demonomorfernas högborg (4) och den karriärslystne försöka avlägga en visit i Juriels palats (12), en av de många demonädlingar som går i Dakoths ledband. I Demonstadens utkanter ligger de av demonfolkens byggnader som ännu inte fullständigt integrerats i den demoniska gemenskapen (t. o. m. demonerna säger så fastän de är extremt upptagna av att slå ihjäl varandra och utomstående). Där ligger också den brundusiske demonologen och handelsfursten Banris palats (13).

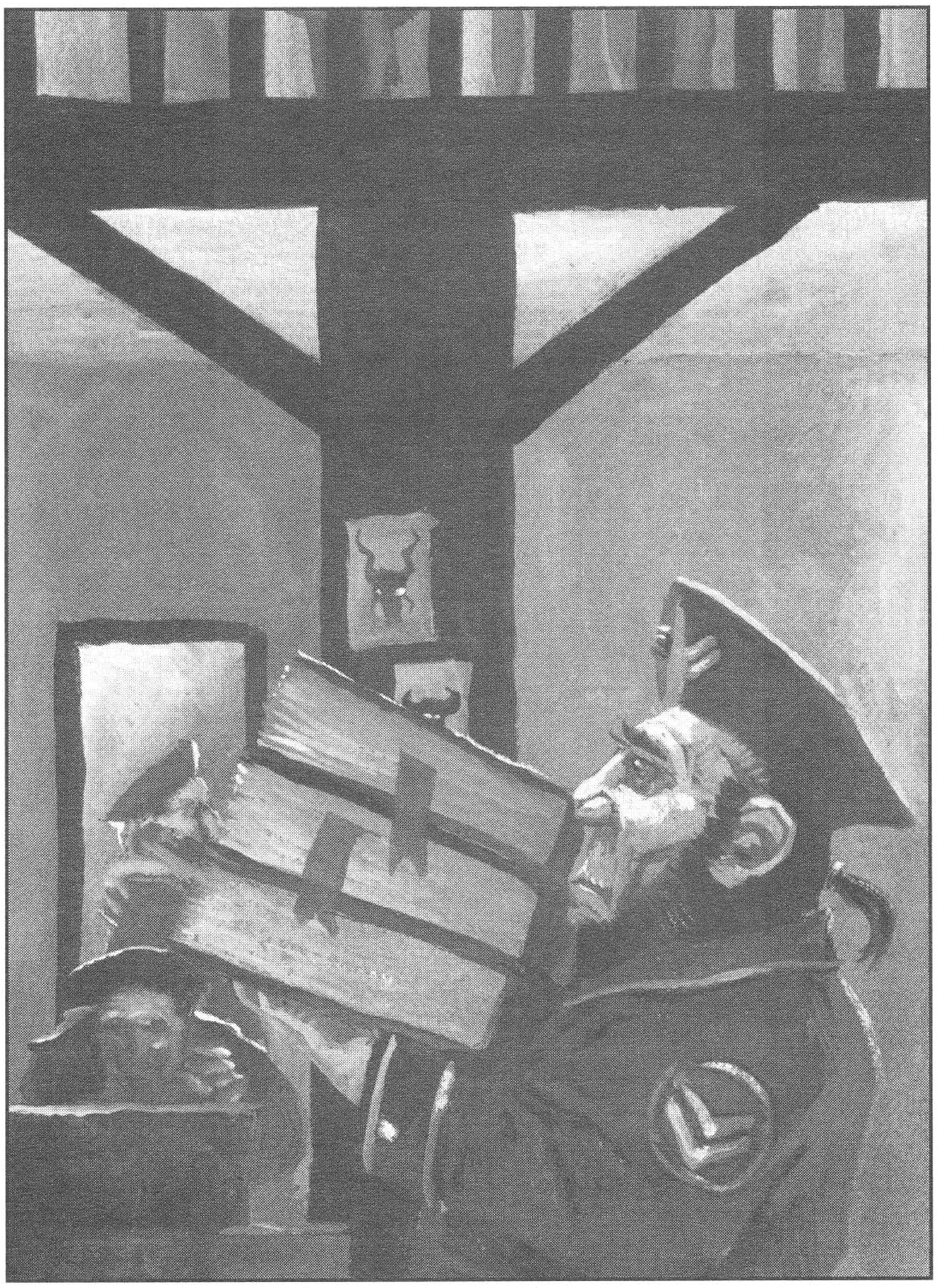
Demonstaden





gor, övernaturlig tortyr innebär. Att jämföra en demonomorf med en verklig demon är som att jämföra ett nålstick med ett välriktat hugg från ett bredbladigt hederssvärd. Tycker du att jag verkar orättvis? Tja, du kan väl få tro det, men om du skulle vakna upp en morgon och finna dig förvandlad till demon skulle du anse att mina underdrifter i det närmaste var brottsliga. Hade du varit svartgardist hade du utdömt dödsstraff på plats utan minsta tanke på pardon. Överdriver? Snick-snack.

Hela Demonstaden är byggd i ett jättelikt magiskt mönster. Om man kommer flygande med luftskepp, eller lyckas tvinga sin slöa sekuda ovanför de högsta tornens tinnar kan man se det. En jättelik oktagonal stjärna innesluten i en cirkel. Den skall skänka staden kraft, vara demonernas och deras följeslagares amulett, och skydda dem från kejsarens, Galdermästarnas, de Stora husens, dvärgarnas



och annat löst folks inflytande. I alla fall är det vad de som tror sig förstå sig på saker och ting säger. Om det är sant? Frågan är om ens demonerna vet. Jag? Ingen aning faktiskt. I en stad som Chronopia är allt möjligt, men mönstret kan lika gärna ha tillkommit av en slump. Mörkt inflytande? Här finns det mer mörkt inflytande än en magikerspoling som du klarar av att hantera. Det skulle räcka till att måla hela den kända världen svart som Fyrbåken, och ändå skulle det finnas mera över.

Hur demonerna är? Om de är trevliga, menar du? Det är med demoner som med folk i största allmänhet i Chronopia. Vissa är riktigt sympatiska, andra mordiska bestar med huggtänder större och skarpare än en chronosklinga. Det enda man egentligen med säkerhet kan säga om demonerna är att man inte kan säga någonting med säkerhet om demonerna. De är oberäkneliga, betydligt svårare att komma underfund med än livets mening, vilket som bekant vållat både en och annan hygglig filosof, magiker och krönikör en hel del huvudbry. Ena stunden kan de vara

Demonernas plågor

Chronopias demoner är inte här av fri vilja. De har tvingats hit av övernaturliga krafter, tidens strömmar och synnerligen olyckliga omständigheter. Genom revor som slitits upp i tidens väv har de obönhörligen slungats från sina världar in i vår verklighet, där de hör lika lite hemma som vi i de iskalla helveten och sjudande limbovärldar demonerna härstammar ifrån, och gjorts oförmögna att lämna sitt fängelse och återvända hem.

Att leva som demon i Chronopia är i mångt och mycket en plåga, ett lika outhärdligt som orättvist straff för ännu icke begångna synder. Luften de andas bränner i lungorna, marken de trampar kittlas och sticks, maten de äter retar deras magar, fräter på deras inälvor och gör deras andedräkt till ett obarmhärtigt tortyrredskap. Visserligen har de under århundradenas gång kunnat anpassa sig, skapa sin egen stad och börjat leva sitt eget demoniska liv, avskilda från alla utom de nyfikna människor, som av chronopierna ibland kallas de demoniska folken, brundusier, marajiputter och sabraner, och fördöms av lärda, Galdermästare, kejserliga tjänstemän och dvärgiska furstar för sitt samröre med demonerna. Eftersom varje dag är en plåga, ett helvete att genomlida för demonerna, uppfattas de ofta som vresiga, inåtvända och destruktiva av människor och dvärgar, ja till och med av alver, vilket inte är särskilt förvånande med tanke på att de kanaliserar all sin ångest, sin demoniska ilska genom övervåld, brutala mord, spridandet av död och förintelse varhelst de kommer åt.

fromma som lamm, närmast fånigt tillmötesgående, för att i nästa bli blyga som frakiska ungmöer och en och en halv mening senare brusa upp likt Kannibalöarnas vulkaner för att spy förgörande magma mitt i synen på en. Säkraste sättet att umgås med en demon är på avstånd, genom att vara reserverad, inte lova någonting, inte säga överdrivet mycket för att reta upp dem men samtidigt behålla sin värdighet. De flesta demoner har svårt för ynkryggar, även ynkryggar som de själva duperat. Folk med svaga egon och dåligt självförtroende som saknar pondus slutar ofta som råttföda i Demonstaden, precis som i resten av vår sköna stad.

Håll för näsan. Vi närmar oss Noths



pestpalats, förruttnelsens citadell. Snart kommer den enda doft du känner att vara den av ruttet kött, förtappade själar och förbrukat liv. Miasmans stank hänger som en tjock slöja över Sjukdomarnas stad, som Noths domäner kallas. Ta inte för djupa andetag. Luften är lika förgiftad som tungan hos en vältalig tempelmästare och låter du miasman vila för länge i dina lungor kommer de att ruttna fortare än de Hängivnas ulvar slukar fiendens kadaver. Där är det. Chronopias sjuke man, den största infektionshärd du kan hitta. Till och med en härdad själ som jag tycker att det är rent ut sagt vedervärdigt. De som skådat citadellets insida säger att korridorerna stinker av död, dörröppningarna är variga sår, vita maskar kryper

Byrån för demonisk verksamhet

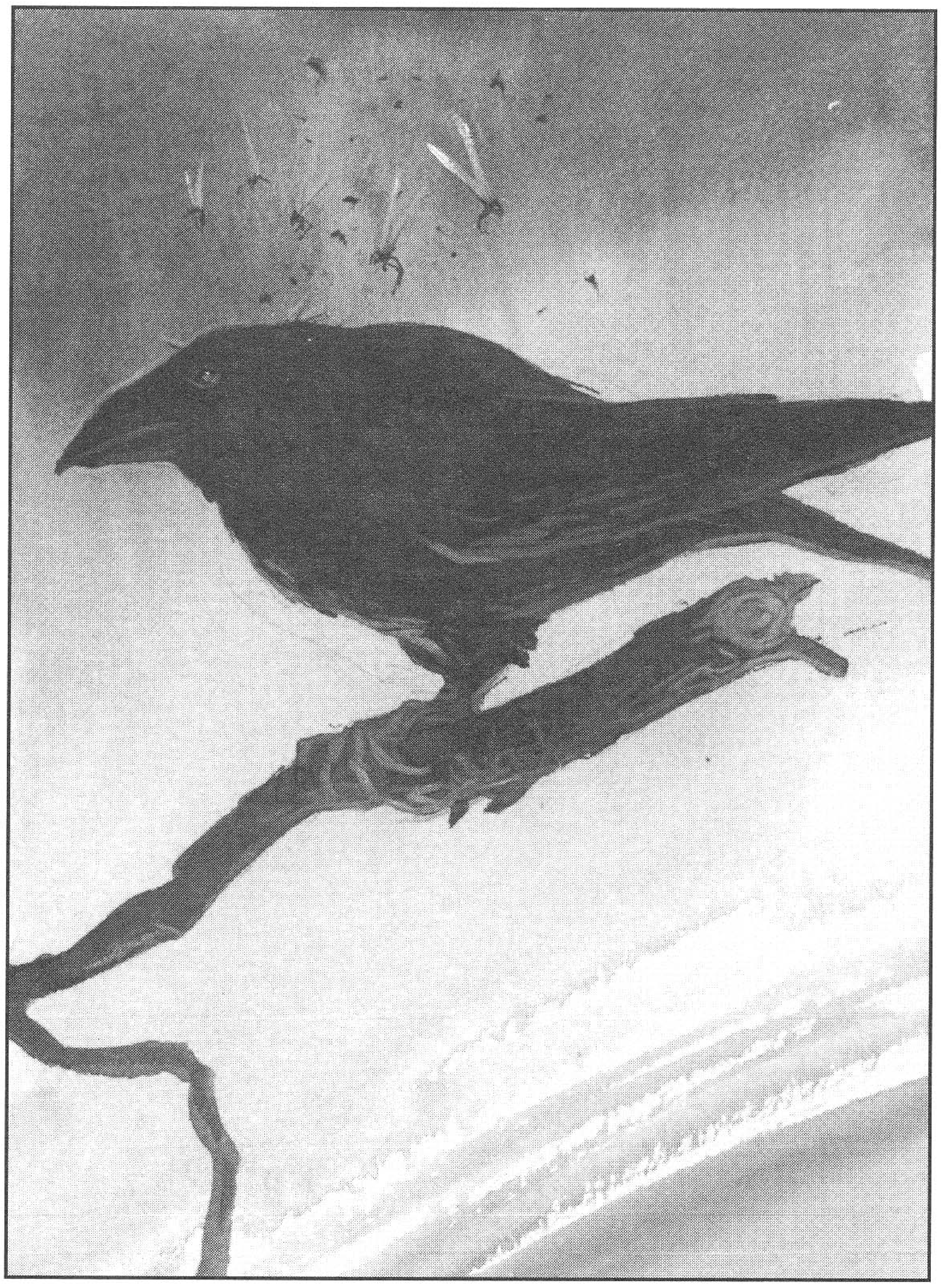
I Demonstadens utkant ligger den chronopiska Byrån för demonisk verksamhet, ett traditionsbundet ämbete instiftat av kejsaren i samband med de första demonernas ankomst till staden. Vid Byrån handläggs alla ärenden som har med demonerna och deras stad att göra. Här ansöker man om licens för husdemoner, här ordnar demonerna med kejserliga fribrev, fullmakter och passersedlar, här ansöker demonomorferna om tillstånd för sina magiska experiment och här arbetar ändlösa arméer av grå byråkrater vid mörka skrivbord, i jättelika magasin och i vindlande, irrande korridorer med att försöka hålla Demonica Chronopia, det demoniska uppslagsverket, ständigt uppdaterat. Det är också här som registratorerna är anställda. Dödsföraktande ger de sig varje morgon ut genom Byråns befästa portar för ytterligare en dag på slagfältet, en dag av jakt efter nya demoniska aktiviteter att rapportera.

Nedan finns en prislista över Byråns tjänster. Observera att den byråkratiska processen är långsammare i Chronopia än någon annanstans i den kända världen. Priserna som anges i tabellen skall betalas oavsett om ansökan går igenom eller inte. De demoniska licenserna utfärdas för vardagsföremål (1), svaga vapen och rustningar (2), demoniska förbättringar (ej svartgods eller demonverk) (3) och demoner, dyra och dödliga föremål (4). Observera att en licens av fjärde graden inte gäller även för första, andra och tredje graden utan endast för fjärde graden. Därför är det viktigt att hålla reda på sina licenser.

Tjänst	Kostnad
ANSÖKA OM PASSERSEDEL	1.000 SM
ANSÖKA OM FRIBREV	2.000 SM
ANSÖKA OM FULLMAKT	2.500 SM
ANSÖKA OM LICENS 1	150 SM
ANSÖKA OM LICENS 2	450 SM
ANSÖKA OM LICENS 3	550 SM
ANSÖKA OM LICENS 4	1.500 SM
BEGÄRA GENEALOGI DEMONI	1.500 SM
REGISTRERA FÖRMÅGA	350 SM

fram i horder, väggar, golv och tak är täckta av växande, pulserande och spräckta bölder. Noths tron är ett ruttnande mastodontkadaver uppburet av hundratals förslavade mänskliga tjänare som alla drabbats av Noths röta.

Vad det där är? Den stora hornkrönta insektsliknande byggnaden som reser sig ned till vänster? Det är Demonicum, demonernas tummelplats, en fredad plats för alla demoner, vare sig de är vansinnesdemoner, hungerdemoner, drömdemoner eller förruttnelsens apostlar. När demonerna först kom till Chronopia beslutade de att människorna skulle hålla sig utanför demonernas angelägenheter. Givetvis lade många människor väldigt fort sina stora näsor i blöt, försökte betvinga demonerna, dyrkade och imiterade dem, men Demonicum är fortfarande fredat. Inte en människa har satt sin fot där på tusentals år. Den enda som någonsin besökt demonernas rådplats är kejsaren själv och det sägs att han undkom med endast skräcken i behåll. Demonicum är den enda platsen i Chronopia där demonerna håller sams, varför är det ingen som vet, ytterligare en av deras nycker.

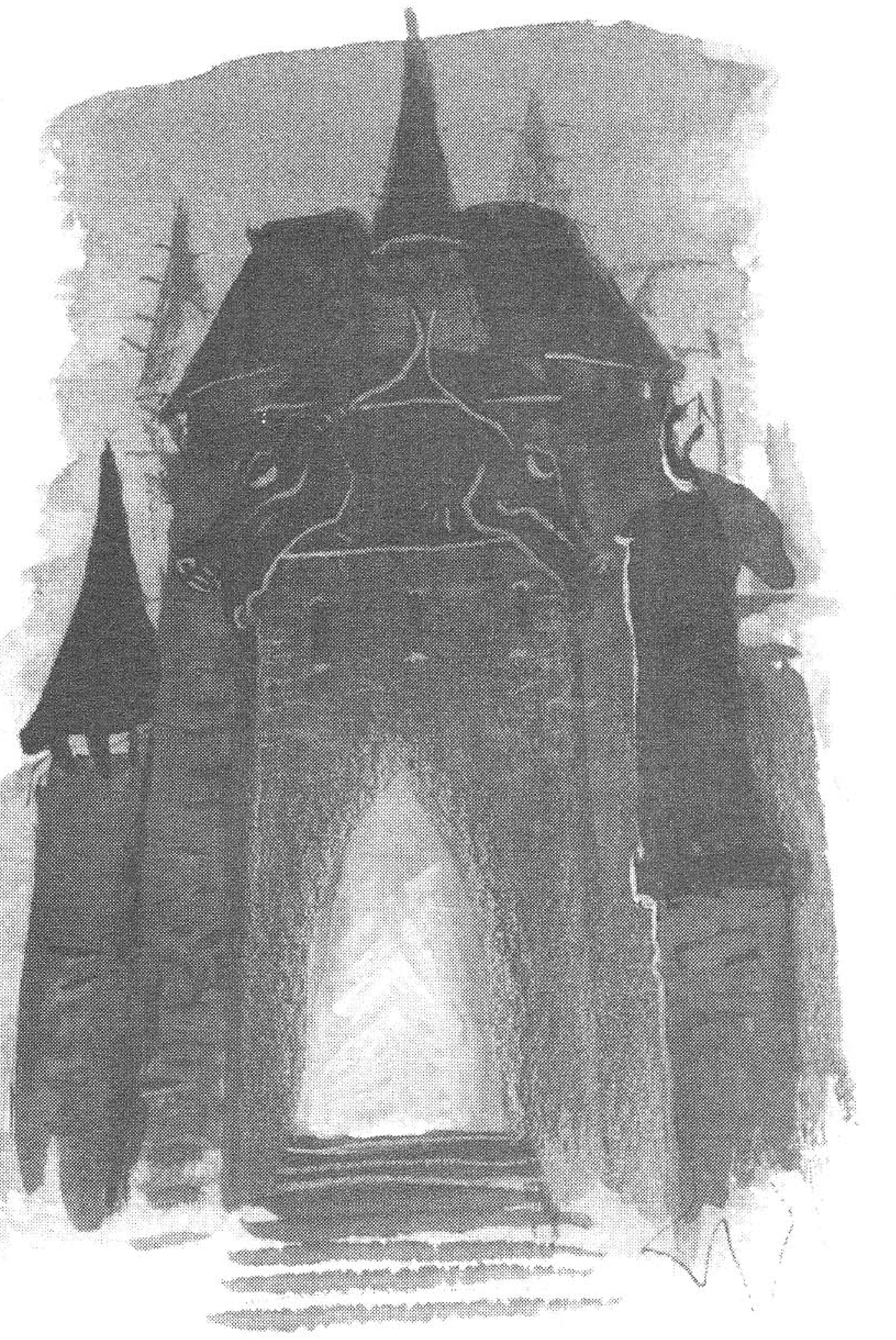


Demonicum är det enda byggnadsverket i hela Demonstaden som förmår att kasta sin skugga över de annars så alltöverskuggande citadellen, demonfurstarnas boningar som sträcker sig likt argsinta, mordiska klohänder mot den chronopiska himlen. Frågan är bara hur länge det varar, hur länge de demonädlingar och stolta demonkrigare som rättat in sig i de tre storas led kan klara av att hålla fanan högt.

Om demonerna kämpar mot varandra? Om de gör! Demonstaden är ett veritabelt slagfält. Någonstans i staden pågår alltid en skärmytsling, en kraftmätning mellan några av demonerna – en blodig demonisk batalj på liv och död. Det gäller att hävda sin rätt, bevaka sitt territorium, inte låta någon trampa dig på dina kloförsedda tår, utan att ständigt vara beredd på att sprätta upp hädare eller antagonister från

Noth

Noth – förruttnelsens furste, pestens herre, den skabbiga korpen – är den av människorna mest fruktade av demonfurstarna. Hans sjukdomar och förfall, hans befallande av den besudlande miasman, utgör ett mycket mer konkret hot mot deras skyddade tillvaro än Dakoths galenskap eller Kathalons drömdemoner. Hans spridande av böldpest, spetälska, förruttnelse, röta, lungsot, inflammationer, stinkande var och sjudande sårvätskor är varje chronopiers skräck. Han är barnens dräpare, helarnas gissel och katakombernas välgörare. När Noth låter sina vindar svepa över Chronopia dör folk som flugor, liken staplas i stinkande högar i gathörnen och kloakråttorna, vildhundar och tandmaskarna kryper upp ur sina mörka hålor för att kalasa på det smörgåsbord av delikata likdelar, sjuka kroppar och plågade kadaver som dukats fram av förruttnelsens furste. I Chronopia har Noth antagit skepnaden av en jättelik korp med långtgången röta. Fjädrarna har fallit av på flera ställen och köttet har börjat ruttna, men hans flykt är ändå stadig när han lämnar sitt citadell för att skåda konsekvenserna av sitt verk.



Kathalons citadell



Dakoths citadell



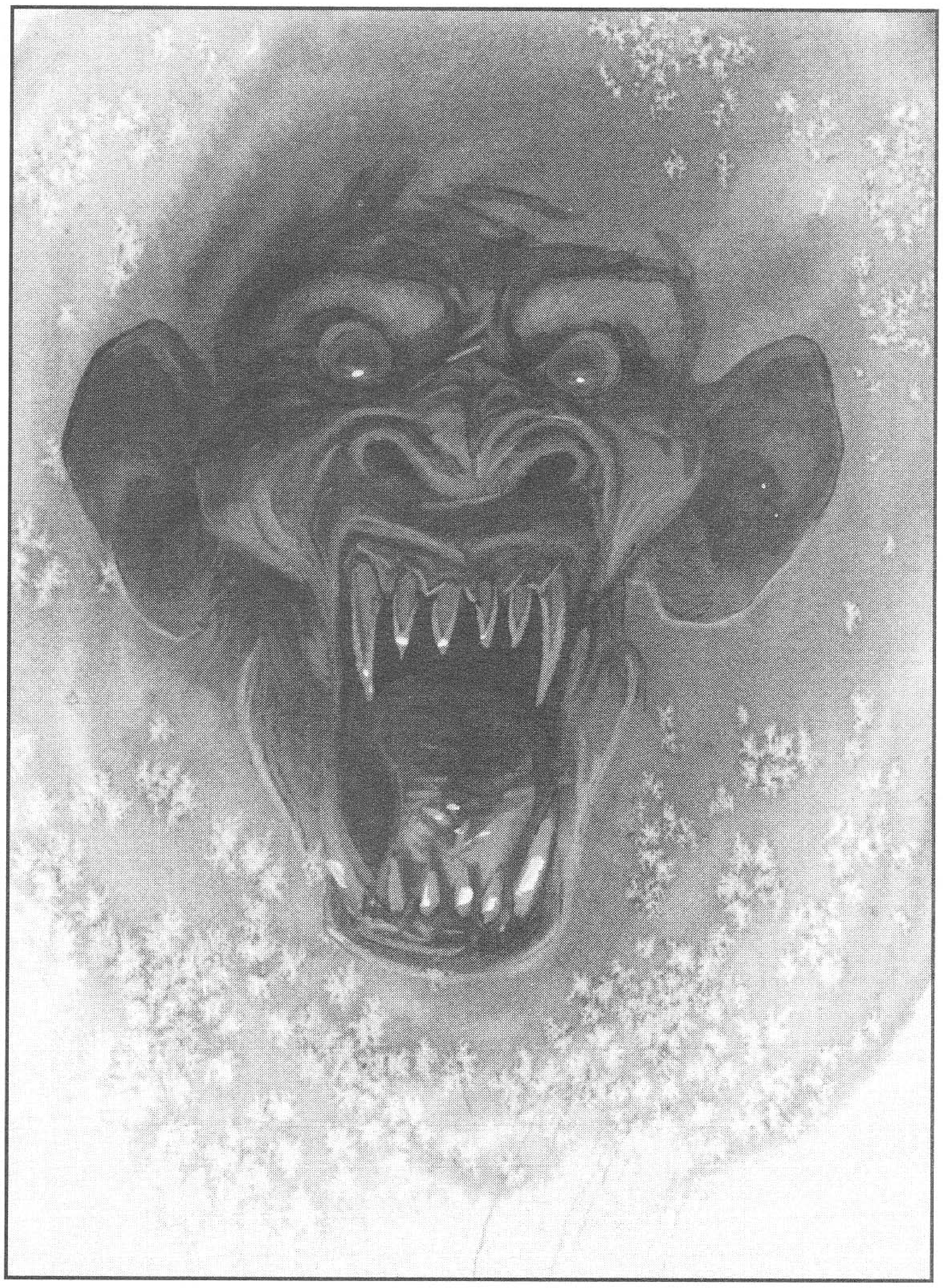
Noths citadell

Citadellen

Demonstadens mäktigaste byggnader, i skuggan av det jättelika Demonicum, är de trenne citadellen som reser sig mot den chronopiska himlen likt trevande klohänder beredda att slita molnens slöjor i bitar, krossa månarnas skivor mellan sina magra fingrar och kväva solens ljus i den sträva handflatan. Citadellen är hemvisten för Chronopias tre demonfurstar: Dakoth, galenskapens furste, Kathalon, drömmarnas furste och Noth, förruttnelsens furste. Samtliga demonfurstar har byggt sina jättelika boningar som bekräftelser över den tidsreva genom vilken de obarmhärtigt kastades ned, förödmjukade på den chronopiska marken. Trots att de aldrig på egen hand kommer att kunna återvända samma väg som de kom kan de genom revan hämta demonisk energi som livnär citadellet, staden och möjliggör den demoniska existensen. Ur citadellens inre väller den fram som en okuvlig naturkraft, endast möjlig att bemästra för den som lärt sig följa dess flöde, för den som vänder kappan efter vinden.

Citadellen är, precis som den övriga Demonstaden, byggda av såväl död som levande materia, pulserande, vibrerande material såväl som kalla, stela, mördade organismer som gett sitt liv för en demonfurstes fåfänga. Människor, Hängivna, dvärgar, alver och demoner har fått sätta livet till vid citadellens tillkomst och lever vidare endast som mumifierade byggstenar.

navel till hjässa. Förlåt mig det där sista – långt ifrån alla demoner har navel. För bara ett par dagar sedan stormade Kodrier, en hungerdemon, en av Noths utposter, Noth svarade med att skicka ut dödspatruller för att nedgöra alla som befann sig på fel plats vid fel tillfälle. De som kom i vägen för vansinnesdemonerna fängslades eller slaktades utan urskiljning. Så det gäller att hålla ögonen öppna. Att hamna i mitten av en demonisk batalj är ungefär som att hamna mitt i ett fältslag mellan Hängivna och dvärgarnas bärsärkar med en pennkniv och ett bukett kejsarblomster som enda vapen. Risken att man skall överleva är inte överhängande. Man har ungefär lika stor chans som torrt fnöske i ett häxbål.



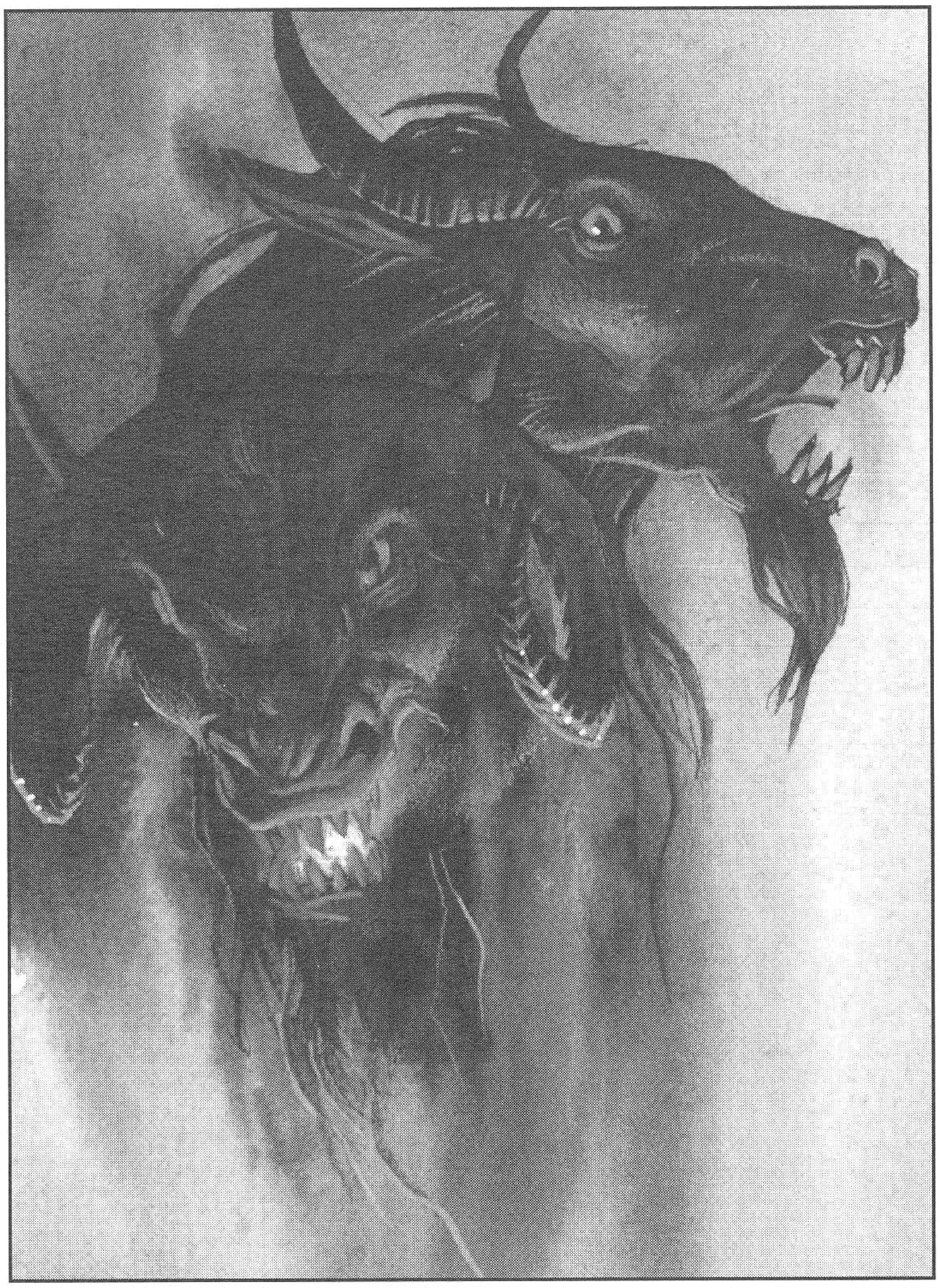
Uppför den gatan, den som den där gruppen hängivna tillbedjare av Drömmarnas furste, följare av den vita vägen (du känner igen dem på deras vitmålade hjässor) kommer vandrande nedför, ligger Dakoths Vansinnets citadell. I citadellets mitt ligger den bottenlösa skrikande avgrunden, den plats ur vilken det chronopiska vansinnet har sprungit, den stora förvirringens källa, ångestens och förtvivlans springbrunn.

Vilka det där var? En grupp sabranska demonmystiker. Du känner igen dem på deras kåpor som är täckta med abstrakta mönster och deras yviga hårflätor. Man kan tro att de inte tvättat håret sedan de först såg dagens ljus och precis så luktar de också. Lika illa som vid Pestpalatset. Ingalunda. Varför människor dras hit? Fråga mig inte. Jag antar att de ser någon sorts övernaturlig tjusning i att frottera sig med exotiska varelser från andra världar, att stå sida vid sida med dimensionsresenärer, att kunna ägna sig åt hängivet arbete för en gud som faktiskt finns och som lever i deras egen värld! Vilka som söker sig hit? Det är inte vilka som helst. Mestadels brundusier, marajiputter och sabraner – de mystiska folken. Deras sinnelag är det som är mest närbesläktat med demonerna.

Dakoth

Dakoth – vansinnets furste, den galna monsterapan, den skrattande hämnaren, slungades ned i Chronopia genom en tidsreva av en upprörd demonisk konkurrent för några millenier sedan. Här fann han sig snart till rätta, mer än någon annan av demonfurstarna. Chronopia har alltid varit en plats för vansinniga företag, galna människor som möter ännu galnare människor, för psykotiska mördare och lallande tokar med fotsitt skägg, en strålande grogrund för en demonisk furste som själv är galenskapen personifierad. Dakoth visar sig oftast som en jättelik behårad apa med en skrikande färgteckning som ständigt skiftar allt efter sin mästares humör. Hans armar är tjocka som mastodontben, hans huggtänder skarpare än hedersvärd, hans blick skarpare än jaktfalkens och hans sinne mer förmörkat, förvridet och förvirrat än Chronopias djupaste och smutsigaste kloaker. Från sitt Galenskapens citadell befaller han sina styrkor, sina vansinniga hantlangare.

Sabranerna brukar ju kallas demonernas folk, visste du det? Förr i tiden trodde folk att de var besläktade med det övernaturliga, att de var mer än bara människor från fjärran länder. När sedan marajiputterna och brundusierna kom fick de samma dom: demoniska folk. De liknade sabranerna, ungefär lika mycket som kortvuxna människor liknar dvärgar, och därför trodde vanligt folk att de var besläktade. Några av dem valde att leva tillsammans med de korrumperade människorna, stolta dvärgarna, ädla och förrädiska alverna och högresta högländarna i Chronopias vanliga stadsdelar, men många av dem kom att slå sig ned här i Demonstaden. Om de alla är demondyrkare? Nej, långtifrån. De flesta av dem har valt att leva här för att de trivs med stämningen. Det mentala klimatet känns inte lika hämmat, lika präglat av tidens strömmar som i övriga Chronopia.



Försiktigt! Vi börjar närma oss Drömstaden, demonfursten Kathalons domäner. Skriken? Nej, de kommer inte därifrån. De kommer från de Fördömdas salar där de som brutit mot den demoniska lagen straffas i alla tiders evinnerlighet. Plågorna där skall vara hemskare, mer intensiva och svårare att uthärda än någon annan demonisk plåga – till och med demonerna själv räds tornet och dess tusen plågors salar.

Tappa inte koncentrationen! Fokusera på verkligheten och rör dig försiktigt. Här tar den chronopiska verkligheten slut och lämnar plats för drömfurstens barnsliga demoniska lekar. Kathalon styr verkligheten från sitt drömpalats. Bara det yttre skalet ligger i Chronopia. Innanmätet ligger i Drömmarnas rike, ett dimensionsplan dit man kan färdas genom drömmarna. Han kan kontrollera det som han behagar. Önskar han en ny balsal så finns den där, en borggård, en tortyrkammare, en arena, en amfieteater, en gigantisk, uppsluppen fest med hundratals rusiga och frispråkiga deltaga-

Kathalon

Kathalon – drömmarnas furste, den tvehövdade geten, den demoniske infiltratören, är härskare över två riken: vår verklighet och drömmarnas rike. Han lever på människors brustna hopp, nästlar sig in i deras skyddade, ombonade drömvärldar, snärjer deras tankar, stör den nattliga friden och river obarmhärtigt barriärerna mellan himmel och helvete för att slunga de oskyldiga ned i den alltförtärande elden i bottnen av den eviga skräckens avgrund – precis som han själv kastades ur det kosmiska sammanhanget och tvingades föra en skuggtillvaro i den chimär den chronopiska verkligheten utgör. Kathalon styr sina drömdemoner, sina sinnets krigare både i tanke och handling. De är hans redskap för att sakta kunna utplåna Chronopia och låta det lämna plats åt hans Drömmarnas rike, hans demoniska paradis, som kommer att göra honom till en gudomlig härskare över alla dess innevånare. När han träder in i vår verklighet uppenbarar sig Kathalon som en jättelik krigare vars nacke kröns av två behornade, ondskefullt blickande gethuvuden. Han svingar Drömmarnas svärd och får marken att darra genom sina tunga, bepansrade steg. I drömmarnas rike är han vem han vill, hur han vill. Han är de ouppnåeliga bergstopparna, de oändliga havsdjupen, de högresta drömcitadellen, de oändliga arméerna och den eviga krigaren, den främste av alla hjältar, furstar, gudar och demoner som någonsin helgat multiversum med sin närvaro.

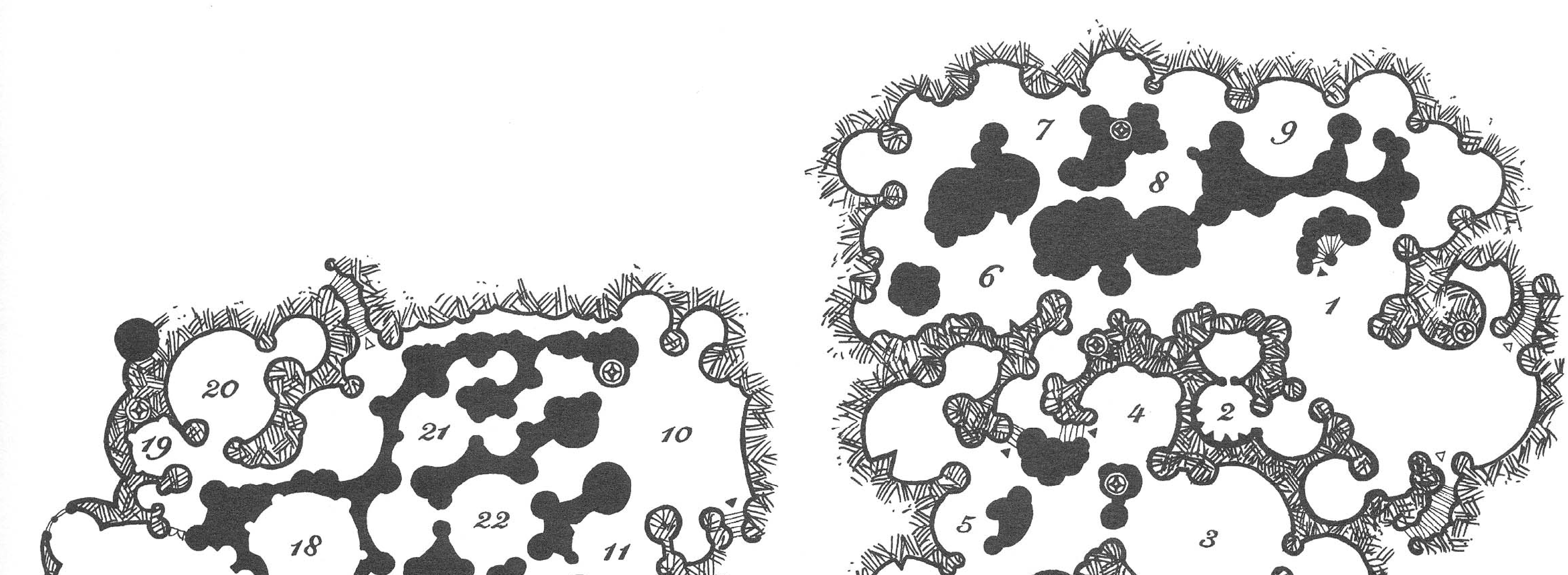
Juriels palats

Ett knappt stenkast från Galenskapens citadell, Dakoths högborg, ligger hans trogne tjänare Juriels imponerande palats, byggt helt i den demoniska, vansinniga anda som genomsyrar de demonädlingar som tillhör vansinneshovets innersta krets och ofta besöker citadellets skrikande avgrunder i jakt på välgörande sensationsupplevelser.

Palatset är byggt i tre våningar och ligger högt upp i ett av Demonstadens otaliga torn. Det är format ur en levande substans, en blandning av kött och sten. Väggarna, golvet och taket pulserar svagt och utsöndrar ett genomskinligt slem som luktar fränt av demoniska syror. Ibland buktar väggar och tak så kraftigt att den ovana räds för att bli krossad under deras enorma massa. För att underlätta sina tjänares förflyttning genom palatset har Juriel låtit skapa teleportationsportaler (markerade med symboler på kartan). När man tar ett steg in i portalen stiger man samtidigt ut genom en annan valfri portal någon annanstans i palatset. Användandet av portalerna är begränsat för de lägre demonerna, vilket beskrivs i beskrivningen av palatset. Människor som inte är demonomorfer eller demonologer kan endast använda de portaler som kan användas av alla och måste lyckas med ett PSY-slag för att inte tvingas slå på Skräcktabellen. De kan inte heller kontrollera ur vilken portal de träder ut efter sin färd.

Juriel själv är en jerian (se Varelser) – en demonisk härförare och blåblodig ädling, rättmätig arvtagare till den tron han sitter på och maktfullkomlig härskare.

1. **Entré.** Portalen kan användas av palatsets samtliga invånare.
2. Här står fyra girider ständigt på vakt i nischerna.
3-5. **Krigarnas salar.** Här lever palatsets dryga tiotal dalkather.
6-9. **Tjänarnas salar.** Här lever Juriels 33 girider.
10. **Portalen** kan användas av palatsets samtliga invånare.



Juriels palats

11. I de två v-formade nischerna står alltid två girider vakt.

12-13. **Bestarnas kammare.** Här föder Juriel upp sina demoniska bestar, skapar nya dödliga hjälpare åt sina demonkrigare.

14-15. **Noriens kammare.** Här bor Juriels demoniske rådgivare. Sannerligen en lämplig bostad, trots att han inte direkt är makten bakom tronen. Portalen kan endast användas av dalkather och jerianer.

16. **Tronsal.** En stor tronsal där den demoniska tronen upptar bortre delen av rummet. Balkongerna tjänstgör som landningsplats för bevingade gäster. Portalen kan användas av dalkather och jerianer.

17. **Portalen** kan användas av palatsets samtliga invånare.

18. **De fems kammare.** Här vakar ständigt Juriels fem främsta dalkather.

19-20 **Portalen** kan användas av dalkather och jerianer.

21-22. **Labyrinten.**

23-25. **Entré.** Den väg används av mer anonyma gäster och av palatsets flygande attackstyrkor.

26. **Demonernas kammare.** Här sliter Juriels hantverkare och magiker med att skänka sina krigare de mest gudomliga förmågor.

27. **Vansinnets avgrund.** En svart avgrund fylld av den yttersta galenskapen, de vidrigaste perversiteter och mest vedervärdiga styggelser. Alla som träder in i rummet måste slå ett Absurt PSY-slag eller tvingas slå på Skräcktabellen med +5. Avgrunden fungerar som en länk mellan palatset och Dakoths citadell.

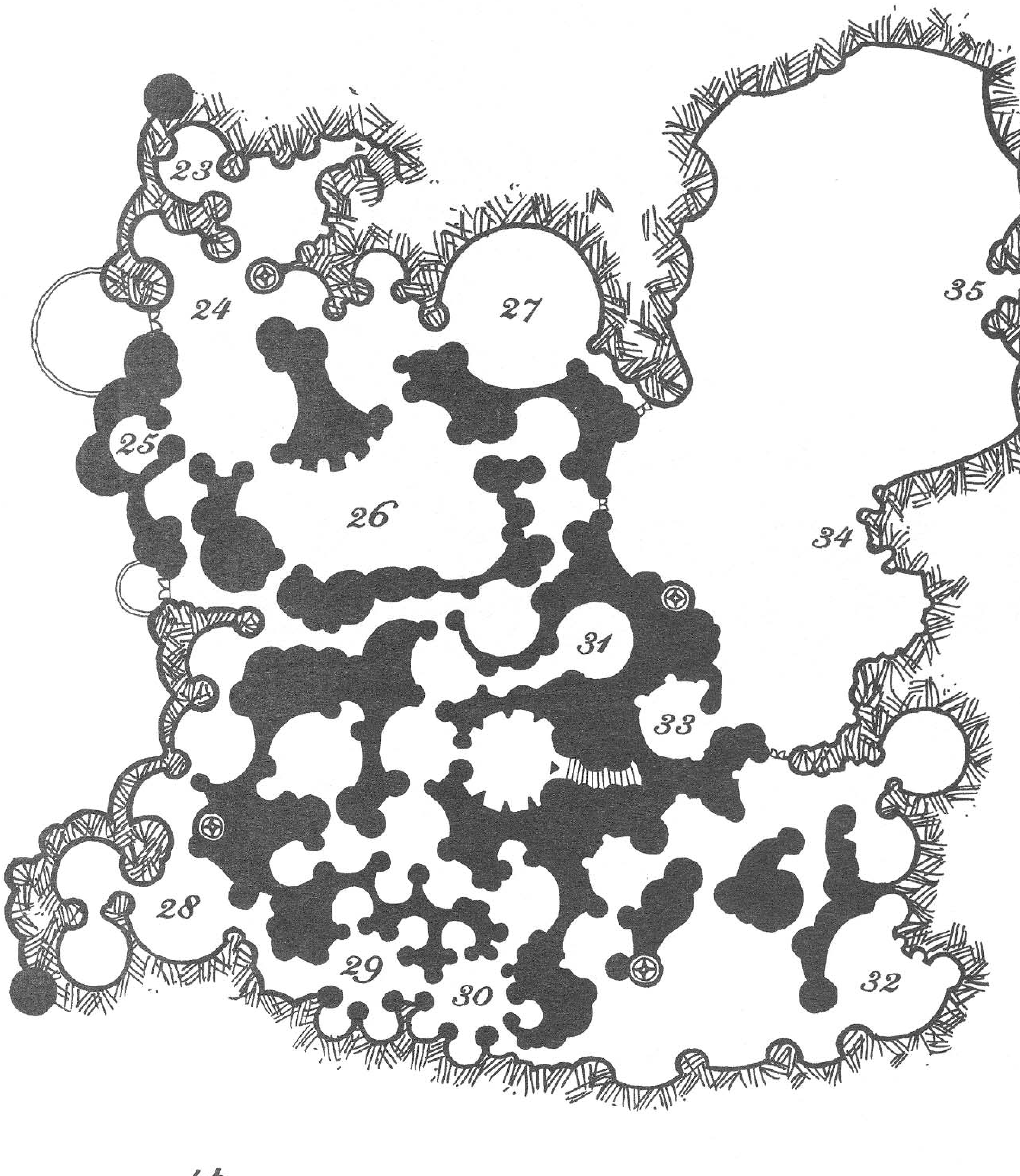
28. **Fångvaktare.** Portalen kan användas även av de två girider som sliter sitt dagliga tarv här.

29-30. **Fängelse.** Cellerna hålls låsta med magiska barriärer (E10).

31. **Mörkret.** Ett avskilt rum för intensiv demonisk vila och kraftsamling. PSY återvinns med en takt av 5 poäng per timme.

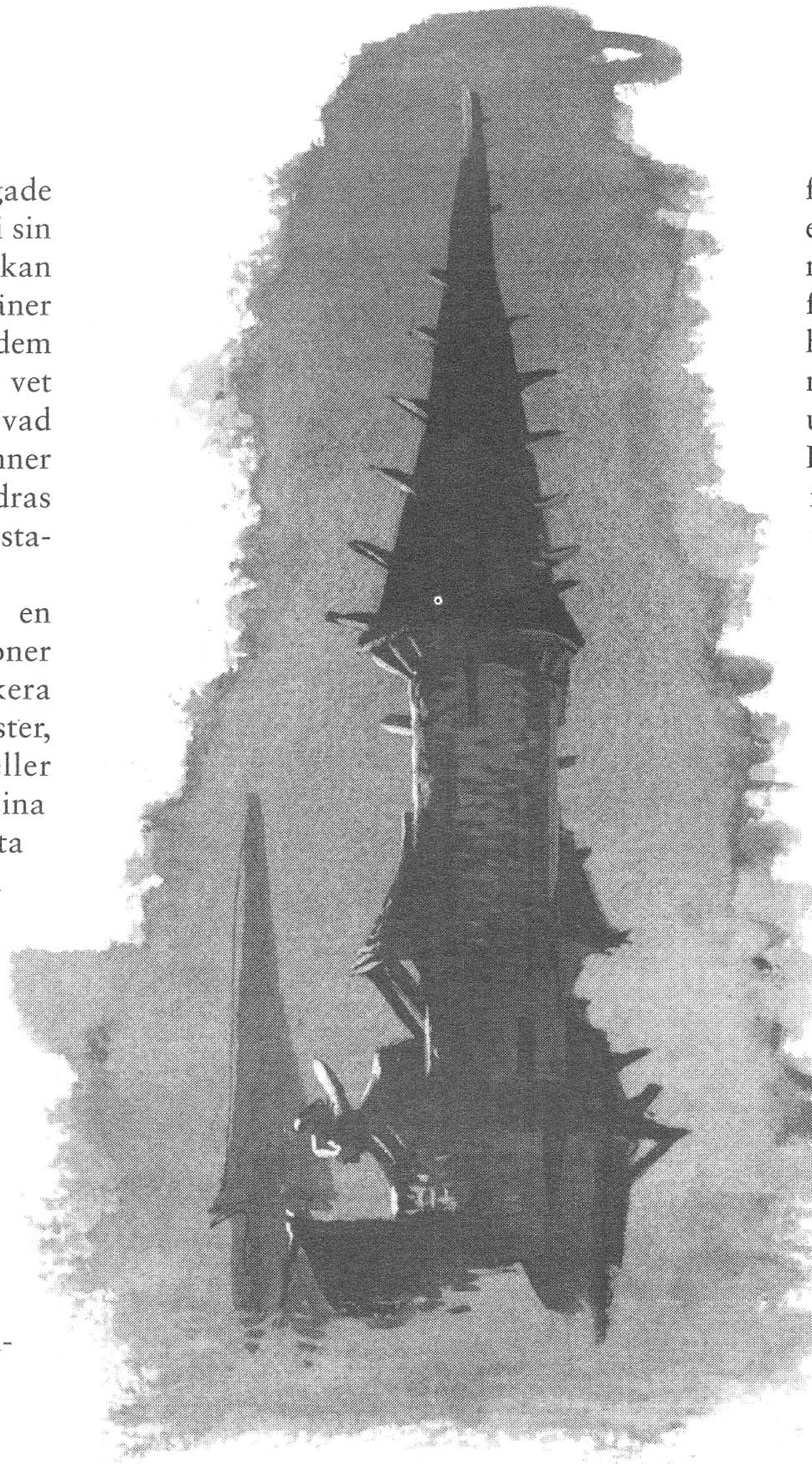
32. **Portalen** kan användas av palatsets samtliga invånare.

33-35. **Juriels kammare.** Här står ständigt två dalkather (34) och fyra girider (33) på vakt, när Juriel vilar sig stående i sin nisch (35). Portalerna kan endast användas av Juriel.



re, en furstlig vagn dragen av plågade slavar – allt han önskar skapar han i sin verklighet med blotta tanken. Ingen kan besegra honom i hans egna domäner och han gör allt för att sprida dem utanför citadellets murar. Därför vet man aldrig vad som är dröm och vad som är verklighet så länge man befinner sig i Drömstaden, men man förundras över hur normal den övriga Demonstaden förefaller i jämförelse.

Där ligger Prövningarnas torn, en mötesplats för hämndlystna demoner som vill göra upp utan att riskera inblandning från bistra svartgardister, fredsälskande galdermästare eller annat patrask. Dit bjuder de in sina värsta mänskliga fiender för att möta dem på hetsiga dueller på liv och död, dueller där alla medel är tillåtna, men man måste kämpa ensam, utan sekonder, utan livvakter, utan någon som håller ett vakande öga på en. Det fåtal chronopier som vågat sig dit och dessutom överlevt är mycket respekterade bland demonerna, Kanske är det enda sättet att vinna deras respekt. Jag? Ett par gånger, vilket är en av anledningarna till att vi kan gå ofredade nedför gatan. De som segrar i tornet får ett märke. Du ser den lilla spindelliknande knölen på min axel? Den visar för den som har kunskapen att den här mannen överlevt dueller i Prövningarnas torn två gånger, en smått unik bedrift kan man gott säga.



Här blir husen normala igen. Boningar för de av de demoniska folken som valt att stå utanför den demoniska gemenskapen, men ändå vill leva i dess närhet. Här lever marajiputter, brundusier och sabraner sida vid sida och studerar de demoniska mysterierna på nära håll. Man ser sig själva som utanförstående betraktare och hoppas att det skall ge en klarare blick av skeendena i den egna värld Demonstaden faktiskt utgör.

Drömmarnas rike

Bortom vår verklighet, men ändå så nära, ligger Drömmarnas rike. Det är ett oändligt rike, bebott av Kathalons trogna tjänare och underdåniga undersåtar. Där är vidderna vidsträckta, där träder härskarorna ut över Ångestens slätter för att bekämpa de illvilliga vansinnesdemonerna, där skiner tvillingsolarna över Förvandlingens dalar och där svävar sotmånarna över de dolska skogarna som sträcker sig från Glömskans hav till Förvirringens oceaner. I Drömmarnas rike finns varken norr eller söder, väster eller öster, där är Kathalon konung och styr riktningarna som han önskar. Det är dit den oförsiktige drömmaren färdas om han följer lockelserna, låter sig luras på avvägar av drömdemonerna och det är där han kan snärjas för att aldrig mer kunna lämna drömfurstens domäner. Där kan han bli härskare eller slav, där kan han lära sig att kontrollera den andra verkligheten, därifrån kan han locka andra in i fördärvet, eller paradiset, beroende på hur man ser det och var man hamnar. En plats i De gudsförgätnas gravar är ingenting man önskar ens sin värsta fiende.

Wothox – demonjägare

Wothox – själaförgöraren, är någonting så ovanligt som en demonisk demonjägare, ett förräderi som få av hans demoniska bröder kan förstå. Själv hävdar han att det är pengarna som lockar. Wothox är en reslig demon (mäter väl en och en halv meter över axlarna) med en svagt flammande, bubblande, kokande hud, som på sina ställen täcks av tjocka hornplattor. Han är också en obarmhärtig mördare, en livstjuv, en fanatisk jägare med ett luktsinne lika skarpt som en dvärgisk hedersyxa och ett svart demonsvärd som han svingar med större precision än Kejsarens bågar skjuter sina pilar. Dag som natt patrullerar han Chronopias gator i jakt på demoner som överskrider de befogenheter undantagstillståndet ger dem för att få bestraffa dem och släpa dem inför deras domare: honom själv. Han har dock en hel del otalt inte bara med stadens samtliga demoner, utan även med kejsaren och hans män, varför han till största delen livnär sig på att verkställa kontrakt som utställts av fria kompanier, handelsfurstar och alviska hus. Till sin hjälp har han *Ambrosius*, ett permanent animerat råttkadaver som han använder för att undersöka små skrymslen och inhämta diverse nödvändigheter som man verkligen behöver för att kunna slutföra ett kontrakt. Wothox fick Ambrosius som betalning av en Tempelmästare (som vill vara anonym) efter ett slutfört uppdrag.

STY 25	**SMI** 16	**KAR** 10
STO 25	**INT** 16	**KP** 22
FYS 18	**PSY** 21	**SB** +1T6

ÅLDER: OKÄND

SVÄRDSHAND: AMBIDEXTRIÖS

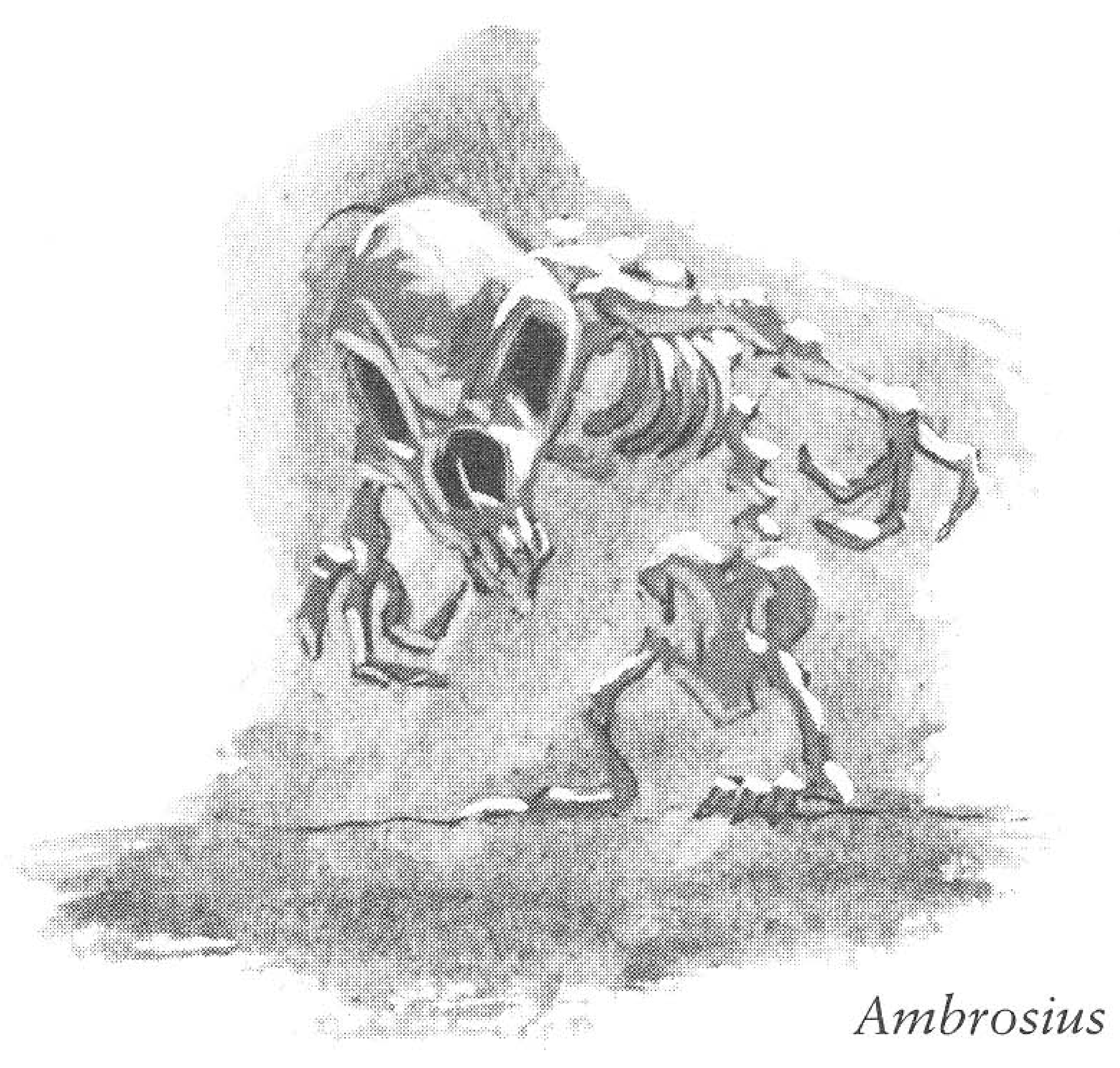
VIKTIGA FÄRDIGHETER: DRA VAPEN 17, HOPPA 21, KLÄTTRA 15, MUTA 16, SLAGSMÅL 19, SVÄRD 19, TVÅ VAPEN 17.

DEMONISKA FÖRMÅGOR: LUFTENS BETVINGARE, VILDDJURET, ELDFÖDD, DRÅPARE (VANSINNESDEMONER), ORÄDD.

DEMONISKA SVAGHETER: BLODTÖRST, GIRIG, DEKADENT.

NATURLIGT SKYDD: 6 POÄNGS HORNPLÅTAR

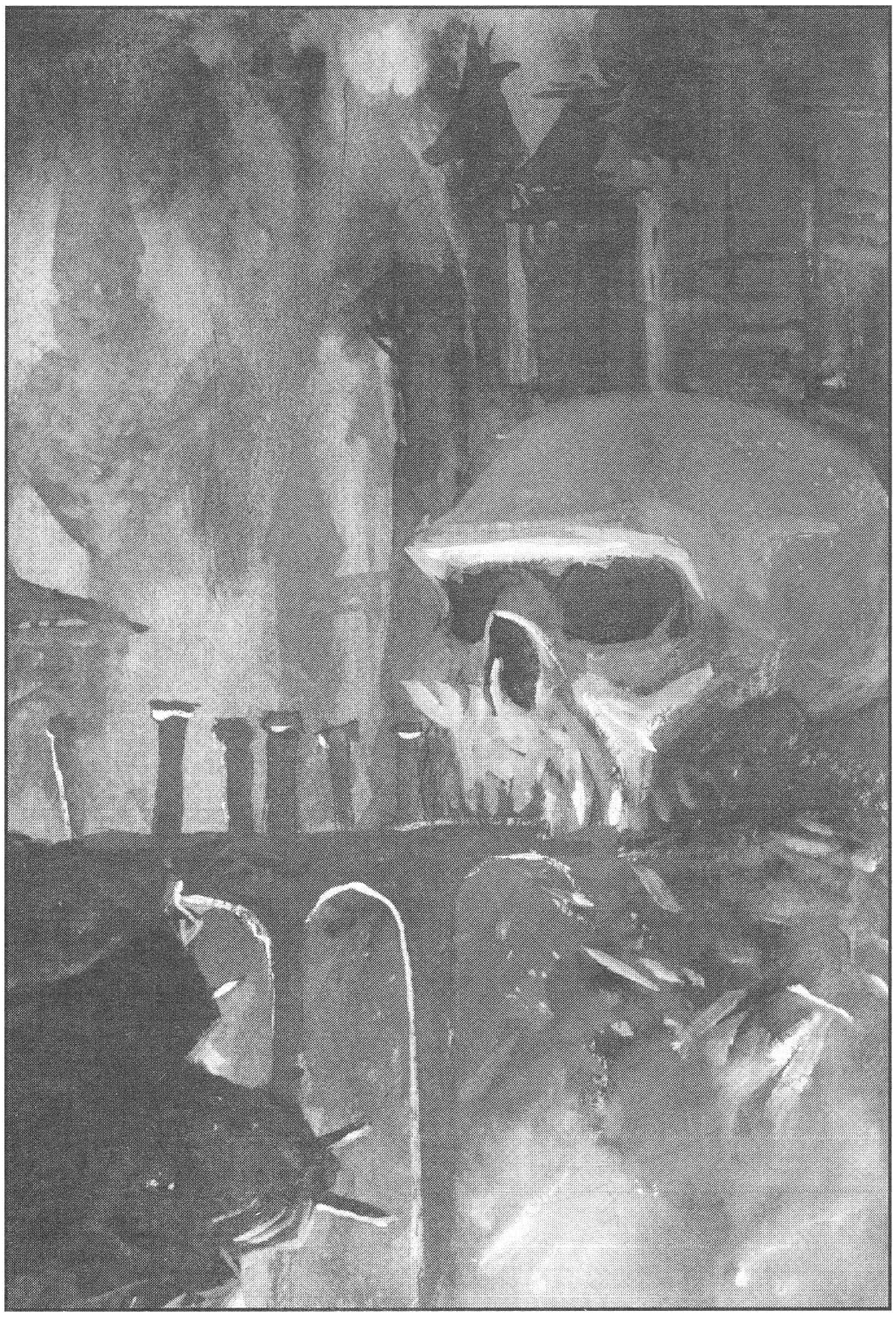
SPECIELL UTRUSTNING: SVART DEMONSVÄRD, MINIATYRKOPIA AV DEMONICA CHRONOPIA (STULEN FRÅN EN OLYCKLIG REGISTRATOR).



Ambrosius

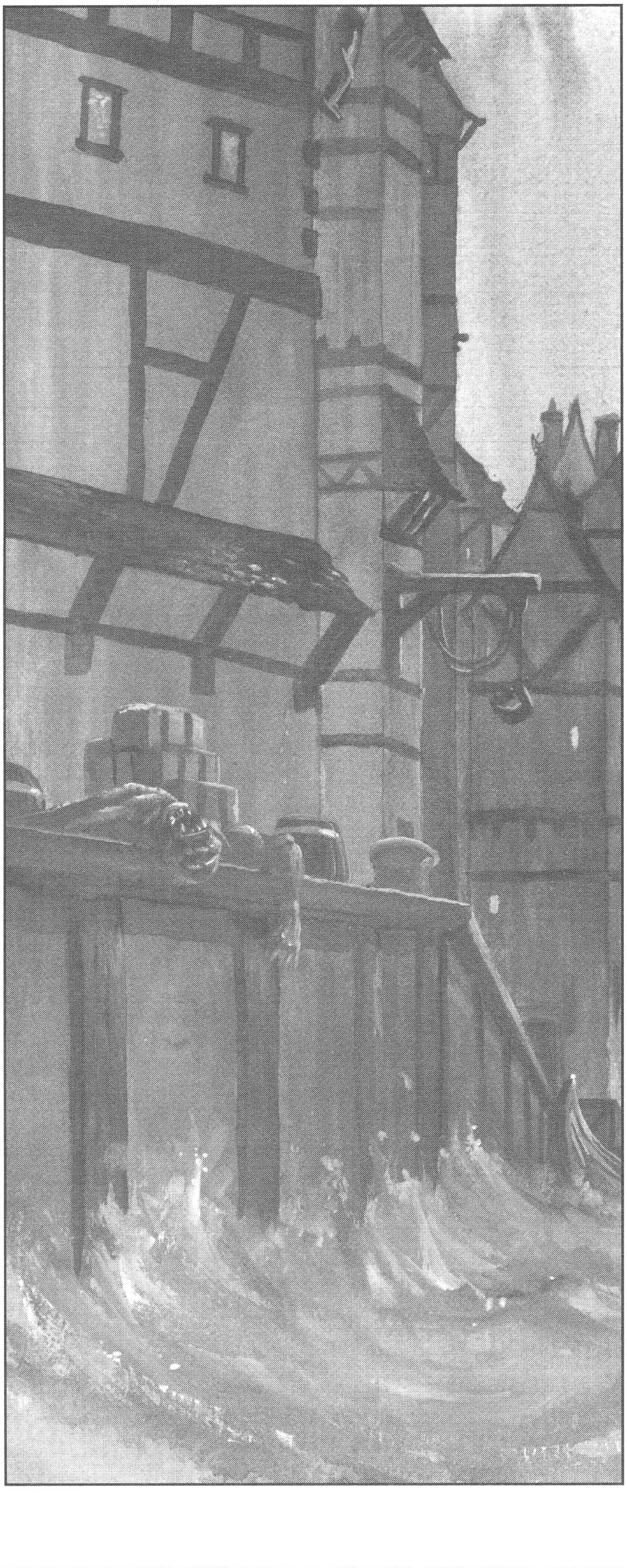
De Dödas stad

Ser du de stora taggiga formationerna på andra sidan floden, de som liknar jättelika kryliska taggsvampar? Över dem reser sig två jättelika statyer bakom ett ofantligt kranium, framhamrat ur ett enda stycke granit. Där lever chariberna, Kannibalöarnas folk, de människoätande förfädersdyrkarna, de vitmålade andebesvärjarna. Du har hört talas om dem? Det stämmer. De är fruktansvärda pirater som ofta ligger på lur i hamnarna i sina stridskanoter. Om de verkligen äter människokött? Jodå. Jag har själv smakat en gång och det var inte alls så tokigt. Det smakade ungefär som kyckling. Barbariskt? Här i Chronopia får du vänja dig vid att folk är en smula annorlunda och i det räknas även deras matvanor in. Vad statyerna föreställer? Det är de två ursprungliga tvillingarna, förfädernas förfäder, charibernas egentliga gudar. Det sägs att de skapade sig själva för att kunna skapa det charibiska folket och göra dem till sina avbilder. Om jag tror på det? Chariberna tror på det, det är vad som är viktigt. Förresten är skepticism inte särskilt lämpligt i Chronopia. Här är mer av det du hör sant än du någonsin kunnat föreställa dig och ändå blåljuger folk varandra rakt upp i ansiktet morgon-middag-kväll utan att ha något annat i åtanke än att rädda sitt eget skinn och eventuellt skapa sig ett namn. Kom så tar vi en kanot!



Ducka! De underjordiska kanalerna är inte särskilt höga i tak, så det gäller att hålla huvudet lågt för att inte bli ett huvud kortare. Dessutom är de fyllda med fällor av olika slag för att hindra inkräktare som dig och mig från att nå Dödsrikets – ja, det är vad vi chronopier kallar de här kanalerna – hjärta. Om jag har varit här förut? Visst. Hittar som i min egen ficka. Det gäller bara att tyda tecknen... Vad! Sluta skrika! Det är väl ingenting att bråka om. Ett skelett som ramlar ned i ditt knä. Var inte en sån förbannad lipsill. Vilket ljud? Vi råkade utlösa en armborstfälla, men jag fångade lodet med min stör för att du skulle slippa att gå omkring med ett hål i huvudet resten av ditt liv. Skrämmande? Det är just charibernas tanke. Deras underjordiska rike skall verka så fyllt av död, ondska och illavarslande tecken att folk skall hålla sig härifrån. Det fungerar ganska bra, men då och då är det alltid något rötägg som söker sig hit i hopp om att finna lyckan, lyckas stjäla häxbaronernas hemlighet och bli rik och mäktig. Ett fåtal lyckas komma över några pulverpåsar som de inte vet hur man skall använda. Ofta spränger de sig själva i luften. Ingen större förlust för Chronopia, men en desto större förlust för dem själva.

Längs kanalerna lever de i sina små hus. Visst ser de ut som dödskallar. Morbida? Vet inte, men traditionsenliga. Vad var det där för kraftigt plask? Jag trodde att man hade spärrat av kanalerna med grova nät för att hålla de stora fiskarna borta, och det där måste ha varit minst en vitmal. Nåväl. Här blir det tätare mellan husen, mer människor, ett intensivare myller på de smala gator som går in i de underjordiska städerna från kanalernas stränder. Här nere är det tyst som i graven. Chariberna är ett tyst folk. Särskilt deras magiker eftersom de får sina munnar igensydda vid födseln. Här nere lever många i en slö drömtillvaro, vandrar planlöst irrande sakta upp och ned för gatorna, stannar till vid strandkanten, stakar sina kanoter runt kvarteret, utbyter tomma blickar med sina grannar, offrar till sina förfäder och utför sitt dagliga värv i en monoton rytm. Hör du? Ljudet från trummorna och det kraftfulla, extatiska mässandet. Jag är övertygad om att tonerna ljuder från Själafästet, förfäderskultens högborg. Om jag svänger in här, kanske du kan hjälpa mig att göra fast kanoten jämsides med de andra? Värst vad tyst du var. Hallå? Vart i hela fridens namn har du tagit vägen? Hallå?!! Stör jag mässan? Nej, det kan jag inte tänka mig. Släpp mig, omedelbart era vitmålade barbarer! Jag tänker inte sluta mina dagar som huvudingrediens vid någon av era festmåltider...

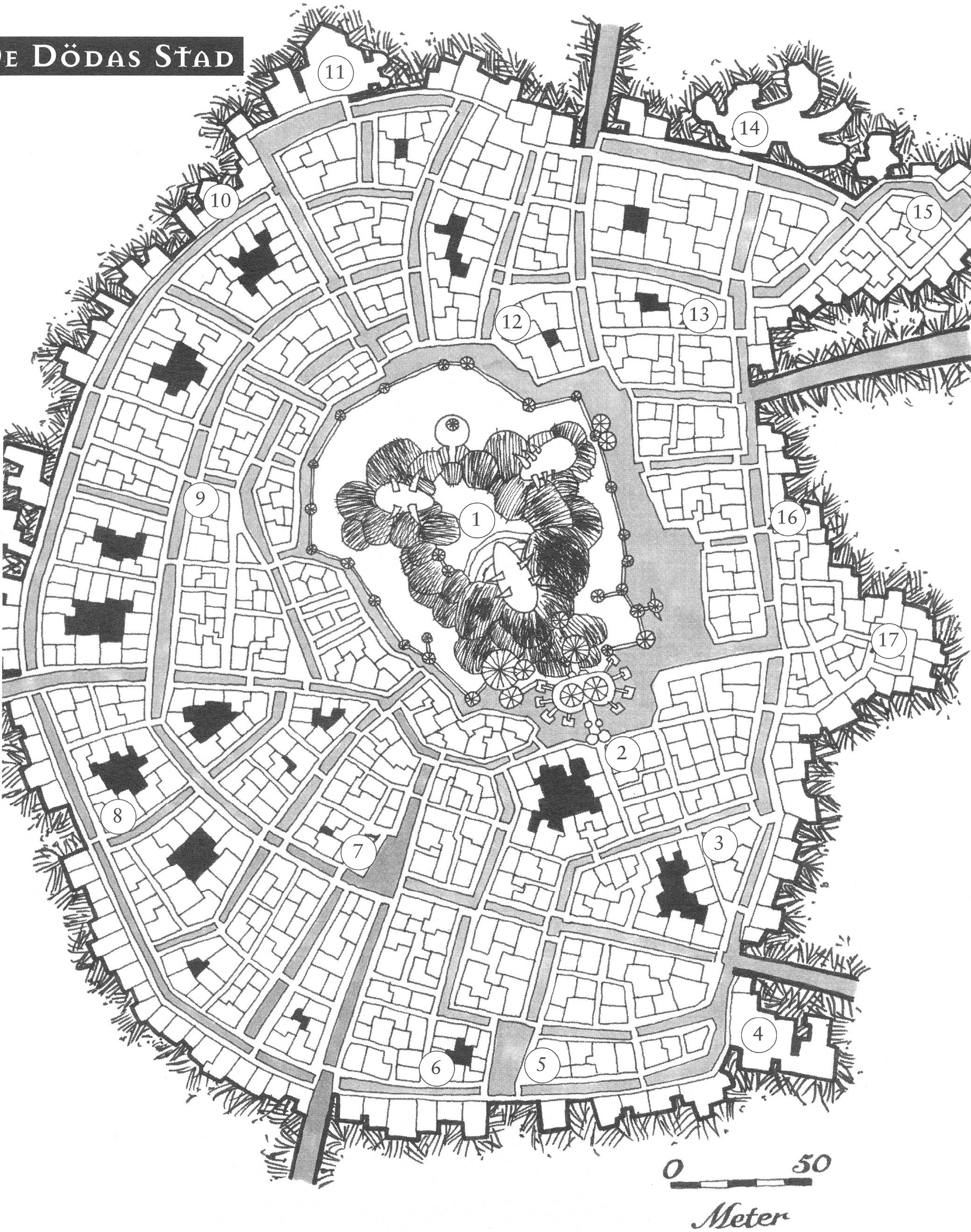


De Dödas stad

På andra sidan floden, från demonernas sida av verkligheten sett, ligger de Dödas stad, de charibiska kannibalfolkens hemvist i den sjudande häxkitteln Chronopia. Ovan mark har man låtit bygga stora, fantasieggande, taggiga formationer i ett stenliknande material, som tjänar som bostäder åt ytans folk. Där står också de Ursprungliga tvillingarna staty (15) vid Skallen på Förfädernas torg (14), där man samlas till gemensamma själadanser och karnevalsliknande upptåg åtminstone en gång i månaden (se kartan över Demonstaden).

Men den verkliga staden döljs under ytan, längs de milslånga, irrande underjordiska kanaler som hjälpligt upplysta av svaga facklor med fladdrande sken härbärgerar tusentals fädernestrogna chariber längs sina stränder av chronopisk sten. I de tysta tunnlarna, där endast vattnets kluckande stör tanken, där det låga taket hindrar att orden flyr som villande ekon, stakas de pampiga stridskanoterna fram med van hand av skickliga kanotiärer som navigerar efter kända tecken (kraniumkrönta pålar eller andra finurliga skelettdelskonstruktioner som med knotiga fingrar visar rätt väg i den underjordiska labyrinten). Här nere, i mörkret och fukten, lever kanalernas folk, de målade klanerna, de människoätande andedyrkarna i vitmålade stenhus med tomt gapande dörrar och fönster till munnar och ögon. Längs kanalerna brinner eldar ur fyrfat och skänker en mystisk atmosfär åt det underjordiska riket, som av en utomstående upplevs som en glimt av den andra sidan, en titt in i dödsriket. I de underjordiska kanalernas rike är Själafästet (1) den absoluta mittpunkten. Där finns allt Kannibalöarnas folk behöver för att överleva. Här lurar piratgäng som Vita faran och Hudflängarna (11, 14), här residerar Mario Leclair, något så ovanligt som en charibisk handelsman (4) och här lär cranemorten Yves ut hemligheterna med förfädernas magi till vetgiriga lärjungar (17). Här kan man besöka krigsherren Chaques (12), konservatorn Luque (8), vandra över De förlorade själarnas bro (16), besöka dödsdansaren Toloures svärdsskola (2), mentalistmästarinnan Dourels magikerskola (5) eller det kosmiska mediet Verdandue (9). Här kan man anlita Louix kanotuthyrning (7), göra ett strandhugg vid någon av de lokala tavernorna Bränt (3), Kokt (13) och Rått (6), alla namnen syftande på hur människoköttet tillagas.

De Dödas Stad



Förfäderskulten

I centrum för de människoätande folkens liv står deras dyrkan av de döda, deras hängivenhet till förfäderna – de som gjort deras existens möjlig och som grundlagt deras rike, som fostrat och hedrat dem med sin kärlek. Enligt charibisk tradition lämnar själen kroppen genom munnen i dödsögonblicket då den tråd som hållit den tyglad under levnadsåren brister. Själen tar sedan sin tillflykt till etern, det fina material som finns i allting, luft som jord, eld som vatten. För att själarna skall kunna föra ett drägligt liv i etern och inte tvingas återvända för att bestraffa de levande med sjukdomar och andra olyckor vördar man förfädernas andar med stor tillförsikt. Vid måltiderna ställer man alltid fram mat till förfäderna som äter sig mätta på doften, man har statyetter föreställande förfäderna (de ursprungliga samt de tre senaste) vilka man väcker, tvättar och säger god natt till enligt samma rytm som man själv framlever sitt liv. Det hålls själamässor och dödsvakor, späckade med extatiska danser, mandomsprov (hopp genom eld, vandring över glödande kol och andra utstuderade former av självplågeri) och blodiga rituella massoffer till de döda. En gång om året hålls De dödas parad då de dödas ben grävs upp ur de underjordiska gravgårdarna och hissas på gigantiska pålar, bärs i bärstolar och dras i kärror i parad fram genom Chronopias gator.

Chalan Leroi

Chalan Leroi är häxbaronernas sanne gigant och tillsammans med cranemorternas okrönte konung Francis Touluque det charibiska folkets självskrivne ledare och resident i Själafästet, den fantastiska borg som reser sig som ett jättelikt monstrum i Själagrottan och som är centrum för kannibalernas förfädersdyrkan. Leroi är en fruktansvärd magiker, en vandrande mördare, en ständigt labil gasbomb redo att explodera närhelst och varhelst han önskar. På Chronopias gator, i Magikerstaden, i Klingornas allians, i Stubbstan, i lufthamnarna – varsomhelst. Överallt söker han sig för att finna utmaningar och visa sig värdig sitt folks förtroende. För sina fiender är en han fruktansvärd motståndare och för sitt folk är han en välsignad beskyddare, en gudomlig väktare, en förfädernas konung återfödd. Leroi är väl medveten om att även om han skulle önska skulle han aldrig ensam kunna styra Kannibalöarnas folk. Han behöver Touluque vid sin sida för folkets religiösa hängivelses skull. Ensam skulle han aldrig kunna möta deras krav.

STY 13	**SMI 15**	**KAR 16**
STO 18	**INT 20**	**KP 17**
FYS 15	**PSY 28**	**SB +1T4**

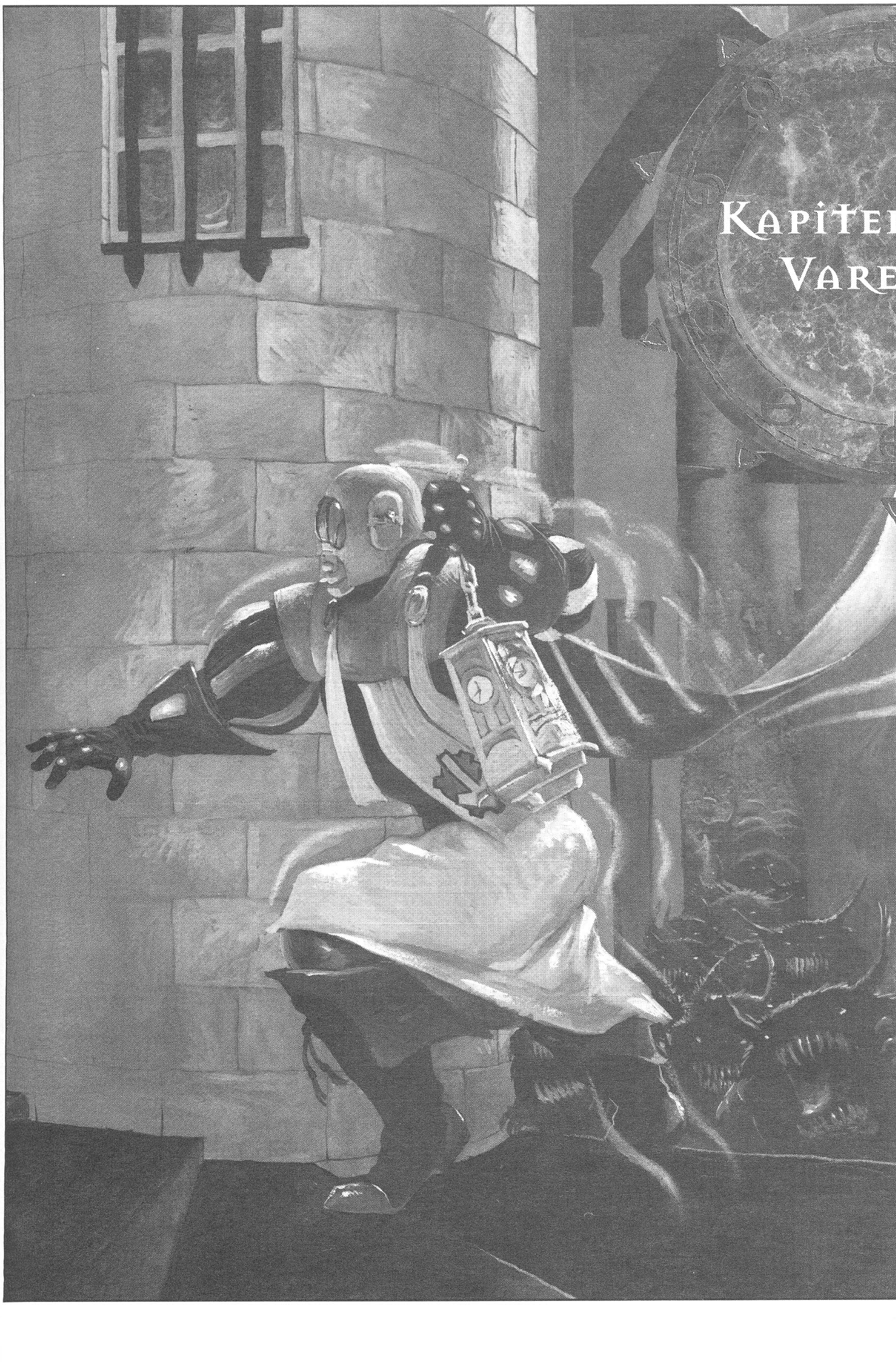
ÅLDER: 53 ÅR SVÄRDSHAND: HÖGER

VIKTIGA FÄRDIGHETER: DRA VAPEN 14, DROGKUNSKAP 21, GIFTKUNSKAP 18, HÄXBARONERNAS MAGI 25, KLÄTTRA 15, MUTA 16, SLAGSMÅL 19, SVÄRD 19, TVÅ VAPEN 17, ÖRTKUNSKAP 19.

BESVÄRJELSER: SAMTLIGA TILLGÄNGLIGA TILL FV (FV I HÄXBARONERNAS MAGI-S+2T6).

SPECIELL UTRUSTNING: SIN FADERS SKALLE, FÖRTROLLAD PROMENADKÄPP AV MÄNNISKOBEN (1T6+1, BV 15), ETT OTAL FÖRPREPARERADE MAGISKA PULVER SOM HAN KAN ANVÄNDA NÄRHELST HAN ÖNSKAR.

Kapitel Åtta: Varelser



Chronopia får ofta besök utifrån – från andra, mörkare verkligheter. Vansinnesdemoner, pestfurstar, tidsbestar och vedervärdiga drömkrigare väller in genom dimensionsportalerna, tidsrevorna och upp ur de oändliga avgrunderna. Det är bara att hoppas att det inte är för sent att stopp dem, gossen min!

Drömdemoner

Drömdemonerna, Kathalons trogna tjänare och den sovande mänsklighetens gisslare, är inte överdrivet mäktiga varelser i vår verklighet, men på den andra sidan, i Drömmarnas rike, är de födda härskare, där kan de styra och ställa som de behagar, vända upp och ned på tillvaron utan att någon kan hindra dem, utan att någon irriterande registrator ställer påträngande frågor.

WROTH

Wroth är Kathalons namn på sina svagaste tjänare, vanligt folk kallar dem skuggdemoner. Demonerna antar vanligtvis en suddig humanoid form utan tydliga konturer eller anletsdrag när de rör sig i vår verklighet, i Drömmarnas rike bli de resliga demonkrigare. Som irrande andar, oroliga själar smyger de fram längs husväggarna, som tjuvar i skuggorna, på Demonstadens gator.

STY 13	**SMI** 12	**KP** 15
STO 13	**INT** 9	**SB** +1
FYS 16	**PSY** 11	

Färdigheter: Bett (1, 1T8, halv SB), Drömmarnas magi 8, Gömma sig 13, Klor (2, 1T6), Skräckslå 0/-Smyga 11.

Besvärjelser: Sinnesillusion 7, Sömn 6.

Naturligt skydd: Tre poängs lädertjock hud.

Demoniska förmågor: 1T2. Det dunkel som omger wroth ger dess motståndare -3 i CL på samtliga attacker.

DRUIG

Druigerna är Kathalons lönnmördare, obarmhärtiga rovdjur som tar sig fram i den Chronopiska natten, i sina offers oskyldiga drömmar och sedan lämnar Drömmarnas rike för att stiga ut i den olyckliges sovrum. De uppträder som långa, smala, spensliga humanoider med smala, gröna, svagt glödande kattliknande ögon.

STY 16	**SMI** 19	**KP** 17
STO 18	**INT** 13	**SB** +1T4
FYS 16	**PSY** 13	

Färdigheter: Bett (1, 1T10, halv SB), Drömmarnas magi 15, Gömma sig 17, Klor (2, 1T10) 15, Smyga 16, Vapen #1 15, Vapen #2 13.

Besvärjelser: Drömvandrare 13, Sömn 13, Sann utträngning 15.

Naturligt skydd: Fem poängs hornplattor.

Demoniska förmågor: Kamouflage, Vilddjuret, samt ytterligare 1T3 från tabellen (se Färdigheter och förmågor).

REBERE

Rebere – drömherrarna, är Kathalons sanna förkämpar i hans strävan att göra Chronopia till ett drömmarnas rike. De är stolta, obarmhärtiga, blodtörstiga och känslokalla drömkrigare. Deras vedervärdiga yttre är i ständig förändring för att erbjuda deras motståndare det mest fruktansvärda de kan tänka sig, förverkliga de faror som lurar i bottnen på deras sinnens mörka labyrinter.

STY 25	**SMI** 15	**KP** 20
STO 20	**INT** 15	**SB** +1T6
FYS 19	**PSY** 18	

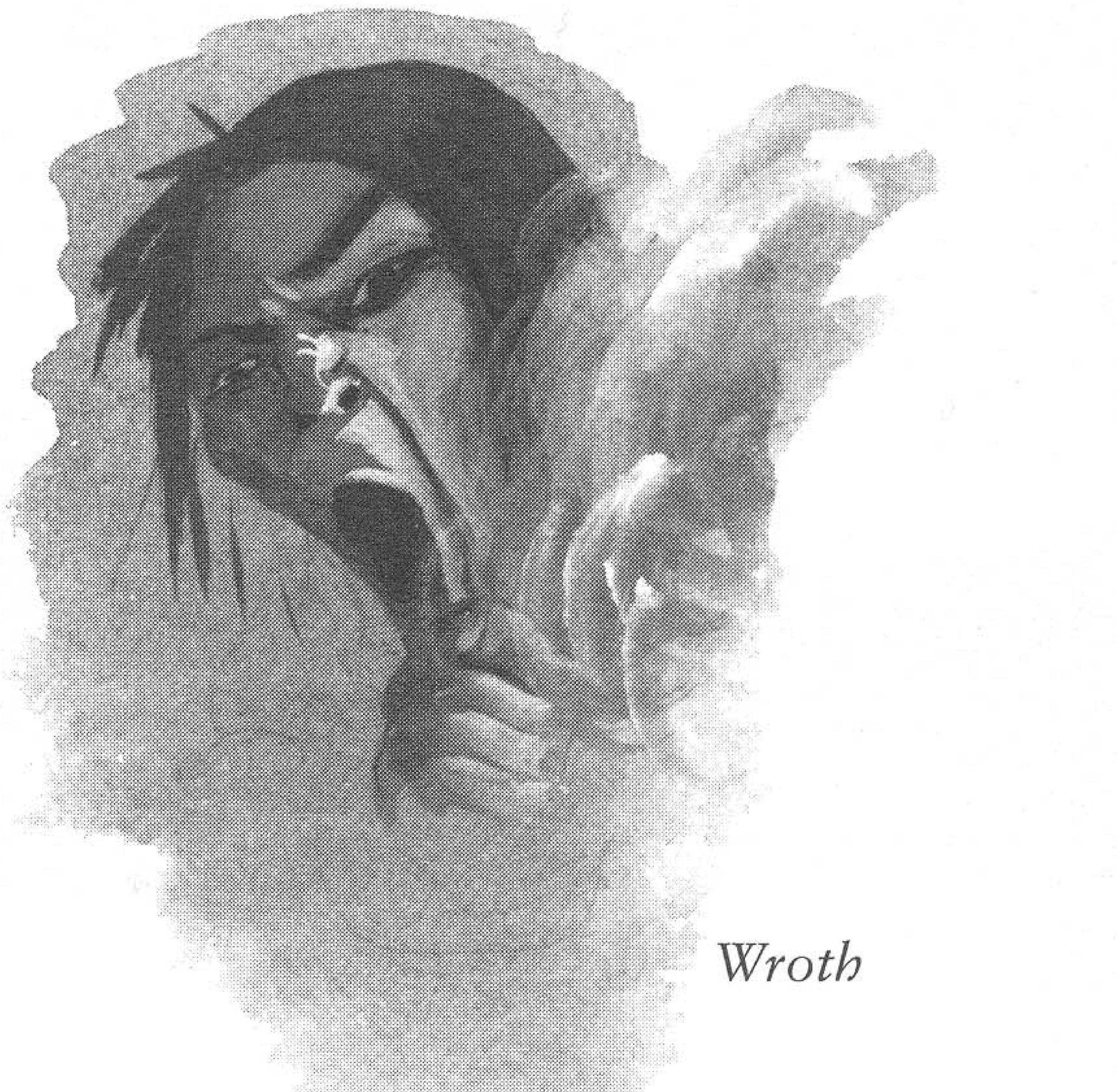
Färdigheter: Bett (1, 1T10, halv SB), Dra vapen 16, Drömmarnas magi 19, Hoppa 19, Gömma sig 17, Klor (2, 1T10) 15, Klättra 17, Vapen #1 19, Vapen #2 17, Vapen #3 15, Två vapen 16, Upptäcka fara 17.

Besvärjelser: Drömvandrare 16, Utträngning 16, Skapa 15, Sömn 16, Sann utträngning 13, Drömherre 18.

Naturligt skydd: Åtta poängs stenliknande hud.

Demoniska förmågor: Drömherrarna får 1T6+1 demoniska förmågor.

Särskild utrustning: Ett valfritt demonvapen.



Wroth

Galenskapens demoner

Galenskapens demoner, vansinnesdemonerna, Dakoths tokiga hundar, vettlöshetens vedervärdigaste styggelser är kraftfulla varelser vars existens i Chronopia är en enda klappjakt där den jagade är staden själv och målet att driva den till vansinne. En inte alltför svår uppgift kan tyckas, med tanke på hur illa däran staden redan är. I Chronopia finns inte en varelse, levande eller död, som inte berörts av dekadensen, av den vansinniga atmosfären, galenskapen som får luften att vibrera och folk att utan större eftertanke skörda varandras liv som mogna ax på stadens gator. Alla dessa vill Dakoth göra till sina trogna tjänare.

GIRID

Giriderna är Daktohs lägsta tjänare, de demoner som ännu inte skådat den eviga galenskapen i djupet av den skrikande avgrunden. De är bleka som lik och deras anletsdrag är förvridna i konstlade skratt, påtvingade leende och genuin skräck. De fungerar vanligen som vakter och ledare för sina härskares oändliga led av tillbejdare.

STY 15 **SMI** 12 **KP** 15

STO 15 **INT** 10 **SB** +1T2

FYS 15 **PSY** 11

FÄRDIGHETER: BETT (1, 1T8, HALV SB), DRA VAPEN 10, DRÖMMARNAS MAGI 8, HOPPA 11, GÖMMA SIG 17, KLOR (2, 1T6) 15, KLÄTTRA 12, VAPEN #1 19, VAPEN #2 17, UPPTÄCKA FARA 8.

BESVÄRJELSER: VANSINNESSKRATT 10, FÖRVIRRING 8, SKRÄCK 8.

NATURLIGT SKYDD: TVÅ POÄNGS SKINN.

DEMONISKA FÖRMÅGOR: 1T2.

DALKATH

Dalkath är vansinnets krigare, Dakoths vanvettiga förkämpar, raseriets vildsinta mördare. De är brottsligt lojala, immuna mot självständigt strävande och därför idealiska som härförare, ledare för vaktstyrkor och som väldrillade elitkrigare. Högresta, mörkhyade, med färgstarka vansinnesmasker till ansikten är de Dakoths verkliga krigare.

STY 18 **SMI** 16 **KP** 18

STO 18 **INT** 12 **SB** +1T4

FYS 18 **PSY** 15

FÄRDIGHETER: BETT (1, 1T10, HALV SB), DRA VAPEN 16, GALENSKAPENS MAGI 14, HOPPA 19, GÖMMA SIG 17, KLOR (2, 1T10) 15, KLÄTTRA 17, SKRÄCKSLÅ 1/0, VAPEN #1 18, VAPEN #2 15, VAPEN #3 12, TVÅ VAPEN 16.

BESVÄRJELSER: VANSINNESSKRATT 15, SKRÄCK 12, RASERI 15, FOBI 14.

NATURLIGT SKYDD: SEX POÄNGS NATTSVART, SKROVLIG HUD.

DEMONISKA FÖRMÅGOR: VILDDJURET, LUFTENS BETVINGARE SAMT 1T3 YTTERLIGARE FÖRMÅGOR.

JERIAN

Dakoths styrkor anförs av jerian, de demoniska ädlingarna, mäktiga demonkrigare och magiker som valt att sälla sig till Dakoths tjänare och blivit rikligt belönade för det. Jerian varierar i utseende, men har all det gemensamt att de är självständiga, maktfullkomliga uppåtsträvare som säkerligen skulle kunna bli en nagel i ögat på Dakoth om han inte såg till att hålla dem upptagna med att intrigera mot varandra istället för mot honom.

STY 29 **SMI** 15 **KP** 23

STO 26 **INT** 18 **SB** +1T10

FYS 19 **PSY** 23

FÄRDIGHETER: ADMINISTRATION 14, BETT (1, 1T8, HALV SB), DRA VAPEN 16, FINNA DOLDA TING 15, GALENSKAPENS MAGI 19, HOPPA 19, KLOR (2, 1T6) 15, KLÄTTRA 17, MAGISKOLA 17, SKRÄCKSLÅ 5/5, VAPEN #1 21, VAPEN #2 18, VAPEN #3 15, TVÅ VAPEN 16, UPPTÄCKA FARA 17.

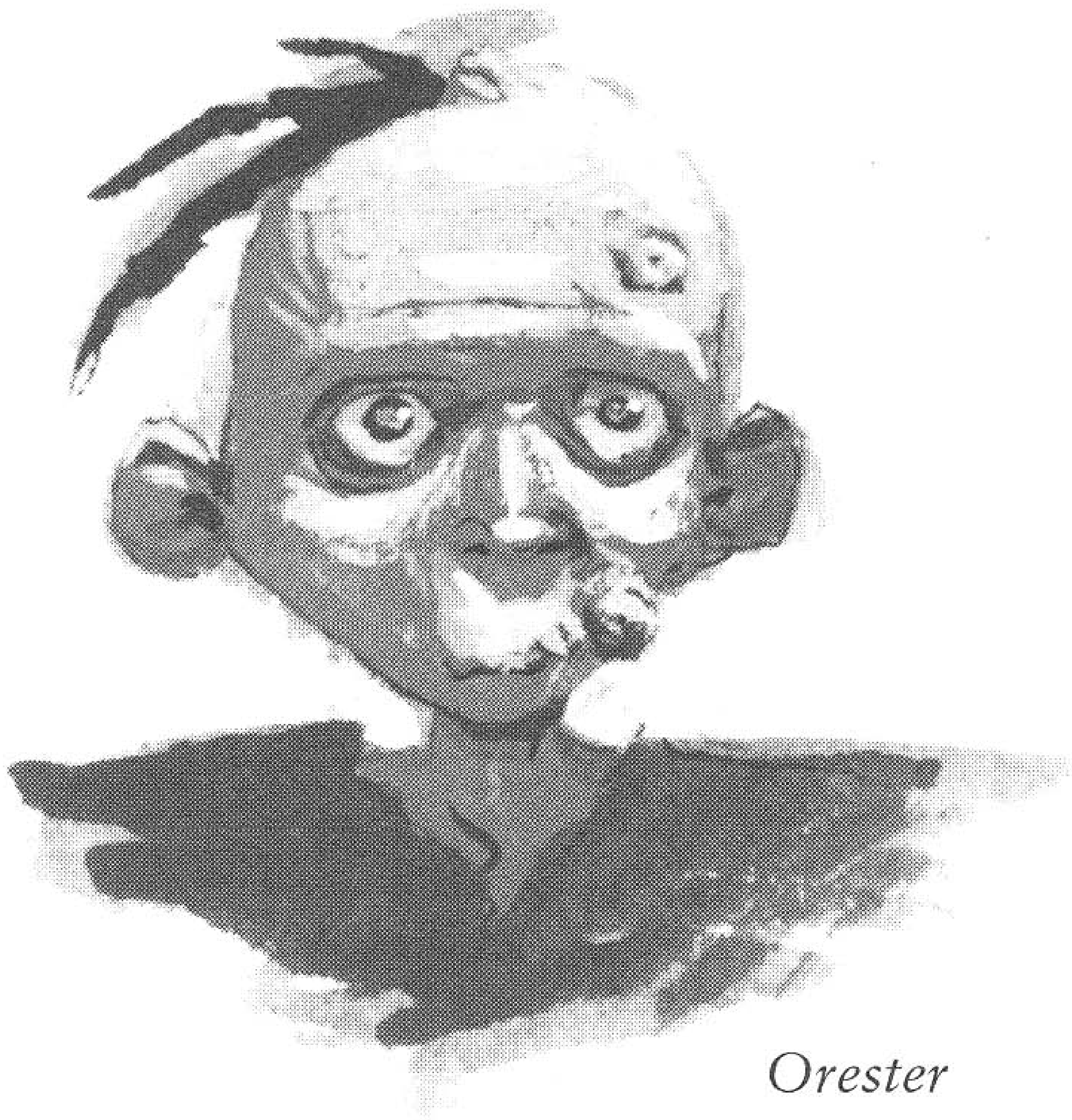
BESVÄRJELSER: VANSINNESSKRATT 18, SKRÄCK 18, MINNESFÖRLUST 17, FOBI 16, TERROR 15, DAKOTHS MÄRKE 13 SAMT ÖVRIGA TILLGÄNGLIGA TILL FV (FV I MAGISKOLA–SV+1T10).

NATURLIGT SKYDD: ÅTTA POÄNGS DEMONISKT PANSAR.

DEMONISKA FÖRMÅGOR: 1T6+1 DEMONISKA FÖRMÅGOR.

Förruttnelsens legioner

De mest vedervärdiga demoniska styggelser som besudlar Chronopia med sin närvaro är förruttnelsens legioner, Noths pestsmittade undersåtar. Alla är de märkta av sjukdomar och förfall och liknar mest av allt lik, ruttnande kadaver redo för någon av Chronopias otaliga stinkande avskrädeshögar. Pestdemoner är fullständigt immuna mot sjukdomar, även sådana som framkallats på magisk väg. De utsöndrar dessutom en ytterst obehaglig stank (enligt vissa värre än "tusen otvättade goblinrumpor"). Alla som befinner sig inom två meter från en pestdemon måste lyckas med ett normalt FYS-slag eller tvingas att spendera de nästkommande 1T4 stridsrundorna med att lämna sin senaste måltid i retur till Chronopias gatstenar.



Orester

ORESTER

Lepras barn, de sakta förtvinande oresterna är Noths trogna tjänare, själlösa demoner som sliter på i sitt dagliga tarv utan att fråga hur eller varför. De är krumryggade, vanställda, förvridna olycksoffer med ruttnande lemmar löst dinglande från axlar, händer och nacke. Som krigare betraktade är de synnerligen medelmåttiga, men alltid överlägsna i antal.

STY 14	**SMI** 11	**KP** 13
STO 14	**INT** 8	**SB** +1
FYS 12	**PSY** 8	

FÄRDIGHETER: Bett (1, 1T6, halv SB) 8, Dra vapen 8, Hoppa 11, Gömma sig 11, Klor (2, 1T4) 9, Klättra 11, Vapen #1 9, Vapen #2 7, Upptäcka fara 8.

NATURLIGT SKYDD: Två poängs sakta ruttnande skinn.

DEMONISKA FÖRMÅGOR: 1T2. Orester är dessutom vandrande smitthärdar. Om man skadas av någon av deras naturliga attacker blir såret automatiskt infekterat, dessutom kan man (om man inte lyckas med ett normalt FYS-slag) drabbas av en fruktansvärd febersjukdom som under FYS dagar kommer att kasta den sjuke fram och tillbaka i plågor. Varje dag får ett slag för Läkekonst och ett FYS-slag göras, varje misslyckat slag minskar CL med 1. Lyckas bägge slagen tillfrisknar personen, men lyckas inte bägge slagen någon gång under sjukdomstiden avlider den sjuke.

DISTORI

Distori är förruttnelsens bestar, fruktansvärda demoniska monstrum som i Noths namn sprider död och förintelse vart de än kommer. De kan se ut i stort sett hur som helst, men är alltid skabbiga och luggslitna med ruttnande kött som på sina ställen blottlägger de underliggande vita skelettstrukturerna. De rusar besinningslöst fram mot sina fiender och sliter dem i stycken under fasansfulla morranden. De kan inte lugnas eller stoppas annat än av Döden.

STY 35	**SMI** 13	**KP** 27
STO 35	**INT** 5	**SB** +2T6
FYS 18	**PSY** 9	

FÄRDIGHETER: Bett (1, 2T6, halv SB), Dra vapen 16, Finna dolda ting 16, Hoppa 14, Klor (2, 1T10) 15, Svanssnärt 12 (1, 1T6), Upptäcka fara 8.

NATURLIGT SKYDD: Sex poängs sliten, stinkande päls, hud, skinn eller fjädrar.

DEMONISKA FÖRMÅGOR: 1T4. I övrigt, se Orester.



Distori

OOGOTH

Oogoth är förruttnelsen, dekadensen och förfallets förkämpar. Förtvinande krigare med övermänskliga krafter i ruttnande kroppar. Deras lemmar hänger på trekvart, överallt gapar öppna, kraftigt inflammerade varfyllda sår och de svarta, pulserande pestbölderna täcker hela kroppen likt leylingar på hyllorna i ett magikerlaboratorium.

STY 17	**SMI** 14	**KP** 18
STO 21	**INT** 13	**SB** +1T4
FYS 15	**PSY** 14	

FÄRDIGHETER: Bett (1, 1T8, halv SB) 15, Dra vapen 16, Förruttnelsens magi 16, Hoppa 19, Klor (2, 1T6) 15, Klättra 17, Stridskonst 16, Vapen #1 17, Vapen #2 15, Vapen #3 13, Två vapen 16, Upptäcka fara 12.

BESVÄRJELSER: Halsböld 14, Paralysering 17, Blindhet 16, Noths röta 15, Förruttnelse 13.

NATURLIGT SKYDD: Fem poängs hud.

DEMONISKA FÖRMÅGOR: Oogoth får 1T6 demoniska förmågor. Han BESUDLAR dessutom allt han passerar inom två meter av utan PSY-kostnad.

De Hängivnas horder

I de Hängivnas led skymtar de mest hårresande styggelser. Flammande eldsdjävlar, tjutande flygrockor och nattsvarta ulvar rusar fram sida vid sida med de Edsvurna, de Hängivnas främsta krigare. Här beskrivs ytterligare några bestar som kan adderas till det svällande menageriet.

NATTHINGST

Natthingsten är en stor svart skeletthäst, en dväljare från den andra sidan tröskeln, som kan kallas till vår verklighet av de Hängivnas tempelmästare. Hingsten är en fruktansvärd kämpe med en sylvass tandrad och hovar av svart stål. Den är dessutom ett utomordentligt riddjur och under den tid den befinner sig i vår verklighet tjänar den sin frammanare mycket troget.

STY 35	**SMI 12**	**KP 33**
STO 47	**INT 3**	**SB +3T6**
FYS 16	**PSY 9**	

FÄRDIGHETER: BETT (1, 1T10, HALV SB), HOPPA 19, HOVAR (2, 1T8) 15, KLÄTTRA 17, SKRÄCKSLÅ 1/-, UPPTÄCKA FARA 15.

NATURLIGT SKYDD: 0 POÄNG.



Natthingst

SVART HÄMNARE

Den svarta hämnaren är en mycket kraftfull varelse som dväljs i limbo, mellan vår verklighet och den andra sidan. En svart hämnare kan åkallas av tempelmästarna som låter hämnaren ta plats i en nyligen avliden kropp och skänker den fantastiska mörka krafter. Hämnaren är en fullständigt hänsynslös mördare, beredd att straffa alla som någonsin kommer i hans väg, alla som försöker hindra honom.

STY 29	**SMI 16**	**KP 24**
STO 18	**INT 18**	**SB +1T6**
FYS 0	**PSY 18**	

FÄRDIGHETER: DRA VAPEN 16, HOPPA 19, GÖMMA SIG 17, KLÄTTRA 17, RIDA 17, SKRÄCKSLÅ 0/5, SKÖLD 19, VAPEN #1 22, VAPEN #2 20, VAPEN #3 18, TVÅ VAPEN 16, UPPTÄCKA FARA 18.

NATURLIGT SKYDD: 0 POÄNG.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: DEN SVARTA HÄMNAREN IGNORERAR ALLA EFFEKTER AV SKADOR TILLS HAN NÅR NOLL KP

DÅ KROPPEN FALLER DÖD (VILKET DEN I OCH FÖR SIG REDAN VAR) TILL MARKEN OCH HÄMNAREN TVINGAS TILLBAKA TILL LIMBO. ALLA SKADOR DRAS DIREKT FRÅN TOTALA KP. HAN KAN OCKSÅ HELA SIG SJÄLV GENOM ATT VID BERÖRING MED EN ANNAN VARELSE ÖVERVINNA DENNES PSY MED SIN EGEN PÅ MOTSTÅNDSTABELLEN STJÄLA 1T10 KP PER SR.

Tidsvarelser

I tidens strömmar lurar märkvärdiga varelser tillhörande en högre verklighet än den vi lever i. Ibland väljer de av någon anledning att ingripa i vår verklighet, kanske för att de åkallats av kejsarens mäktiga tidsmagiker eller för att de upplever en störning i tidens väv, skapad av tidsresenärer eller divinatorer, som måste korrigeras. Samtliga tidsvarelser betraktas som magiska varelser och tar endast halv skada av icke-magiska vapen, om inte annat anges.

MORID

Morider är små, synnerligen irriterande anhopningar av tidsenergi. De liknar fräsande trasselsuddar med små kloförsedda armar och ben som rusar fram genom Chronopia och evigheten, ofta i hälarna på härjande magistormar. De stör det magiska kraftflödet, slukar tiden och förvrider verkligheten. När de hoppar fram genom luften lämnar de dallringar i tiden efter sig, vilka sprider sig som ringar på vattnet.

STY 5 **SMI** 16 **KP** 4
STO 2 **INT** 5 **SB** -
FYS 6 **PSY** 5

FÄRDIGHETER: BETT (1, 1T2, HALV SB) 10, FLYGA 13, KLOR (2, 1T3) 8, KLÄTTRA 5, UPPTÄCKA FARA 12.

NATURLIGT SKYDD: ETT POÄNG.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: MORIDERNAS NÄRVARO FÖRDUBBLAR RISKEN FÖR SNEDTÄNDNING. DE KAN OCKSÅ GENOM ATT BITA SIG FAST SUGA UT EN DAGS LIV UR SITT OFFER PER STRIDSRUNDA (EN POPULÄR TORTYRMETOD BLAND MINDRE NOGRÄKNADE TIDSMAGIKER).

GÅRDAGSULV

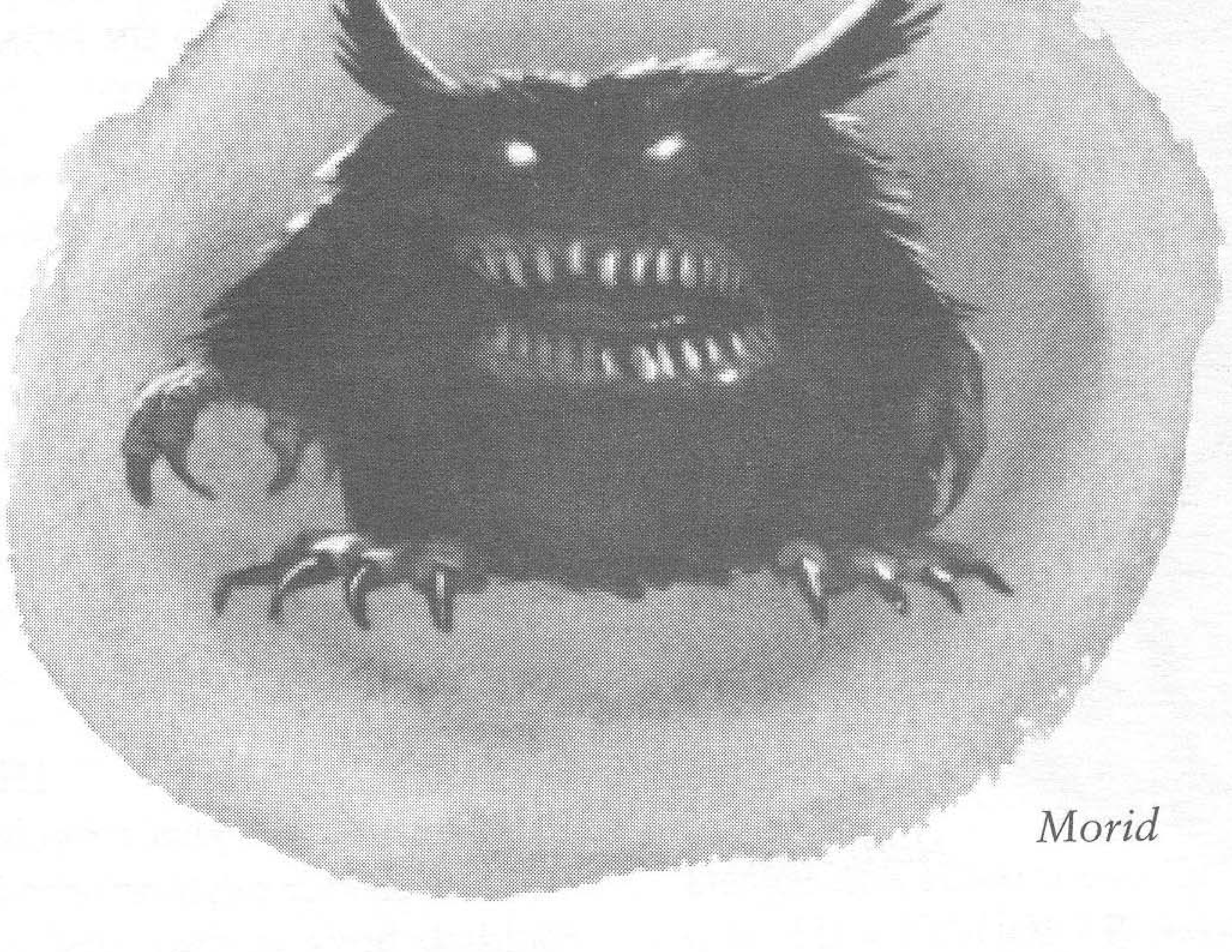
Gårdagsulvar är glupska tidsbestar hungrande efter livstider att kalasa på, ungdomar att fördärva och frånfällen att påskynda. De är vagt hundliknande, kraftigt byggda bestar som sprider ett kallt ljusskken omkring sig. De saknar synliga sinnesorgan, men har i gengäld enorma käftar försedda med oändliga rader av rakbladsvassa huggtänder.

STY 25 **SMI** 19 **KP** 19
STO 20 **INT** 3 **SB** +1T6
FYS 18 **PSY** 9

FÄRDIGHETER: BETT (1, 1T10, HALV SB) 14, HOPPA 19, KLOR (2, 1T8) 15, KLÄTTRA 17, SMYGA 19, UPPTÄCKA FARA 12.

NATURLIGT SKYDD: ETT POÄNGS SKINN.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: VARJE GÅNG EN GÅRDAGSULV SKADAR EN MOTSTÅNDARE MED ETT ANGREPP 'STJÄL' DEN ETT HALVÅR PER KP AV SITT OFFERS LIV, NÅGONTING DEN OLYCKLIGE SJÄLV FÖRMODLIGEN ALDRIG KOMMER ATT FÖRSTÅ.



Morid



Gårdagsulv

FURUTIE

Furutier är nyckfulla driftsvarelser från den relativa framtiden som färdas fritt genom tidsflödet och älskar att göra våld på såväl historien som dess innevånare. De manifesterar sig i vår verklighet som svagt genomskinliga humanoider och bär kraftigt anakronistiska vapen och rustningar.

STY 16	**SMI 13**	**KP 16**
STO 16	**INT 8**	**SB +1T2**
FYS 16	**PSY 9**	

FÄRDIGHETER: AVVÄPNA 13, DRA VAPEN 16, HOPPA 19, KLÄTTRA 17, SKÖLD 15, SLAGSMÅL 17, VAPEN #1 18, VAPEN #2 15, VAPEN #3 12, UPPTÄCKA FARA 19.

NATURLIGT SKYDD: 0 POÄNG.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: EN FURUTIE KAN GENOM ATT NUDDA VID EN ANNAN VARELSE OMSKAPA SIG SJÄLV TILL EN EXAKT KOPIA AV VARELSEN. DEN FÅR INTE VARELSENS MINNEN, MEN KAN IMITERA DESS RÖST, GESTER OCH MIMIK.

VÄKTARE

Väktarna är tidsvarelser som självmant axlat rollen som historiens beskyddare. De tillhör alla ett sällskap bestående av varelser från alla tidsåldrar som är intimt förknippade med tiden: i deras råd sitter både chronomager och divinatorer som fostrats i de kejserliga magikerskolorna. Det ryktas att det är kejsaren själv som grundat Väktarnas råd, men om ryktena talar sanning är det ingen som vet.

STY 21	**SMI 12**	**KP 18**
STO 19	**INT 21**	**SB +1T4**
FYS 16	**PSY 25**	

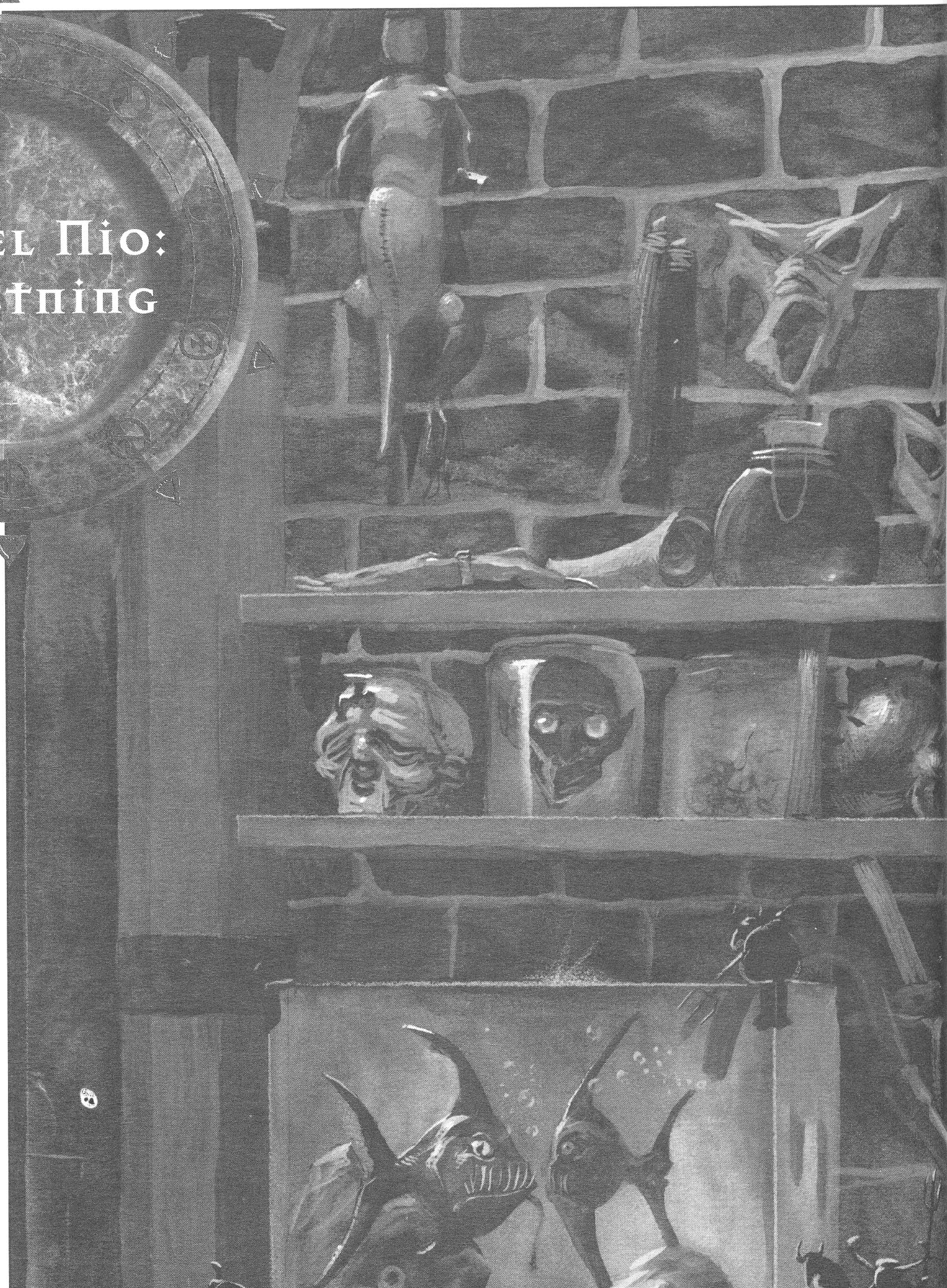
FÄRDIGHETER: CONTORTISMENS MAGI 23, DRA VAPEN 16, FÖRRUTSKICKELSENS KONST 20, HOPPA 19, KLÄTTRA 17, KUNSKAP OM TID 21, MÖRK TIDSMAGI 22, UPPTÄCKA FARA 15.

BESVÄRJELSER: SAMTLIGA TILLGÄNGLIGA TILL FV (FV I MAGISKOLA-SV+1T10).

NATURLIGT SKYDD: VARIERAR.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: VÄKTARNA ÄR ALLA INTIMT FÖRKNIPPADE MED TIDEN TROTS ATT DERAS EGENTLIGA VÄSEN ÄR VITT ÅTSKILDA. DE KAN ALLA, UTAN MAGINS HJÄLP, RÖRA SIG FRITT GENOM TIDENS FLÖDEN. MÄNSKLIGA VÄKTARE TAR SKADA SOM VANLIGT.

Kapitel Nio: Utrustning

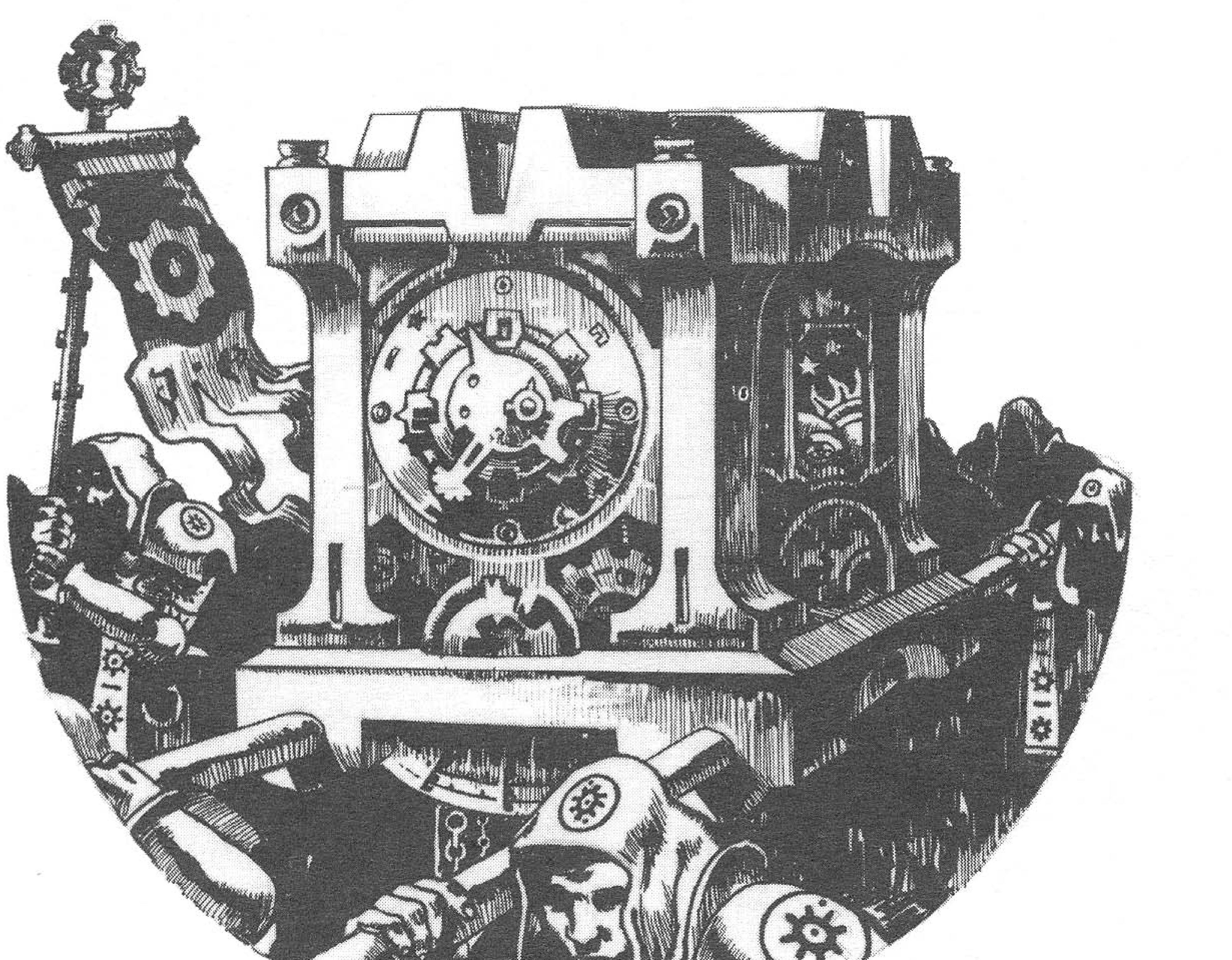


Vill man hävda sig i konkurrensen på gatorna måste man skaffa det bästa. Det räcker inte med ett rostigt bredsvärd. För att kunna titta de svartmuskiga hyrsvärden i ögonen och komma undan med det måste du ha några nekrologiska förbättringar – kanske ett kopparbröst eller en liehand, ett demonsvärd eller en nekrostav. Makt är det enda argument som biter på folk i Chronopia och vapen är makt.

Stridsklockor

Stridsklockorna är tidsmagikernas yttersta redskap, deras mäktigaste vapen, tidernas kraftfullaste magiska föremål. När chronomager och divinatorer tågar i processioner ner för stadens gator eller när kejsarens män ger sig ut i strid finns de alltid där, på enorma bärstolar som hålls uppe av brottsligt lojala svartgardister. Med tidsklockornas hjälp kan chronomagerna få en makt som överskrider det möjliga, som får de Hängivnas tempelmästare att framstå som taffliga fingerkonstnärer. Då finns det inget som kan hindra dem.

Urmakarna använder sig av bärbara stridsklockor, mindre varianter av de fruktansvärda förödelsevapen som gett kejsaren all hans makt och ära. De bärbara stridsklockorna kan lagra tidsenergi (högst 25 poäng) och fungerar i princip på samma sätt som en magisk behållare (se Magi i Chronopia). När urmakaren väcker sina magiska krafter till liv börjar stridsklockans visare att snurra olycksbådande och när han kastar besvärjelsen ser det för en kort sekund ut som om klockan mjuknar, precis som en spegelbild på krusigt vatten, när den släpper lös den uppdämda tidsenergin.

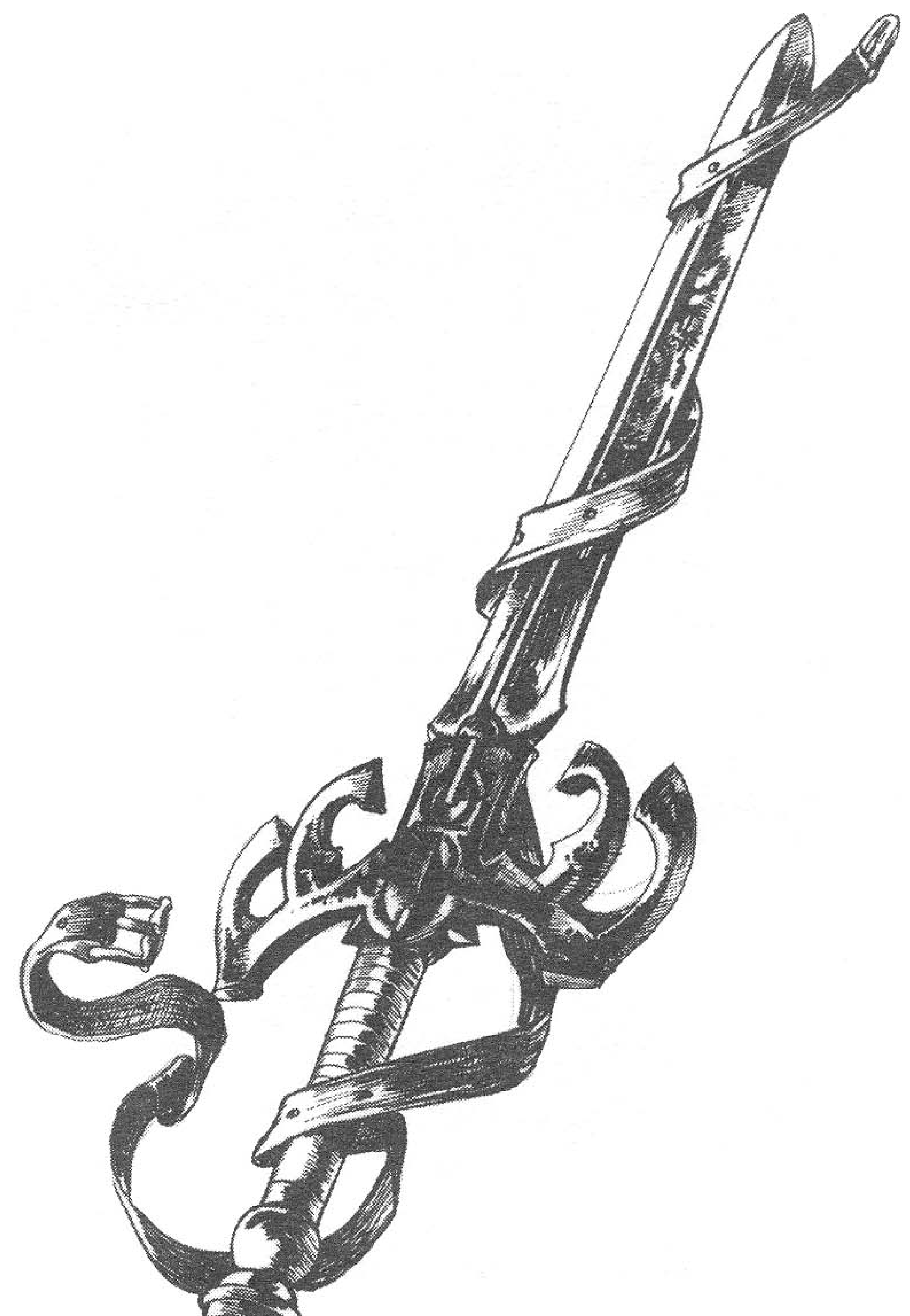


Demoniska föremål

Demonerna har otaliga mystiska föremål som de dagligen använder, föremål vars användningsområden är dolda för den högst ordinära chronopiske medborgaren. Det rör sig om allt från vardagliga ting till sinnesslukare, bottenlösa avgrunder och annat som de flesta anser hör till sagornas värld. Här beskrivs kortfattat några av de föremål som är av störst vikt för de personer du mött i Mörkrets väktare – av utrymmesskäl kan vi inte publicera fler. Det står dock SL fritt att hitta på egna föremål i all oändlighet.

VARDAGSFÖREMÅL

Det händer även att demoner kammar sig (de som har hår), klipper klorna (eller slipar dem), tittar sig i spegeln (de som kan stå ut med vad de ser), tar ett bad (inte förruttnelsedemoner!), äter (och inte bara med fingrarna). Det finns faktiskt vad vissa skulle kalla 'civiliserade demoner' och det är inte ens fullständigt säkert att de är i minoritet. De använder sig visserligen av chronopiska föremål i en viss utsträckning, men många föremål är egen tillverkning och ofta därför riskabla att använda för andra än just demoner. Det finns speglar, lusräfsor, tallrikar, bestick, husgeråd, möbler, kammar, skrivdon, dörrar och kläder alla med mer eller mindre magiska demoniska krafter. Riktigt mäktiga föremål kan ge bäraren demoniska förmågor eller svagheter (se Särskilda förmågor).



DEMONVAPEN

När demoner drar i fält bär de demoniska vapen, vapen skapade av de smidesdemoner i den mörka, heta chronopiska underjorden. Demonvapnen gör samma skada som sina chronopiska motsvarigheter, men betraktas av förklarliga skäl som magiska. Mäktiga demonvapen kan skänka sin bärare en eller flera demoniska förmågor (ex. Luftens betvingare, Eldfödd, Snabb, Telepati, Teleportör m. fl.). De demoniska förmågor som fås genom demonvapen ger upphov till demoniska svagheter på samma sätt som förmågor som fåtts på sedvanligt sätt (se Särskilda förmågor).

VANSINNETS SKALLRA

Vansinnesskallror bärs av Dakoths legioner, galenskapens förkämpar. Skallrorna kan vara människokranier fyllda med benbitar, förseglade bröstkorgar fyllda med månstenar eller burar av svart demoniskt stål fyllda med järnkulor. När skallrorna skakas ger de upphov till besvärjelsen VANSINNETS VINDAR. Var hundrande skallra adderar en E till första (1-99: E0, 100-199: E1, 200-299: E2 o. s. v.).



DRÖMMARNAS BOK

Drömmarnas bok är de höga drömdemonernas heliga skrift, deras vägvisare i Drömmarnas rike, deras nyckel till drömmarnas hemligheter. I Drömmarnas bok finns drömmagins innersta mysterier nedtecknande och utan den kan man inte lära sig bemästra världen bortom drömmen fullständigt. Studium av Drömmarnas bok ökar användarens CL i drömmarnas magi med 2.

PESTSPIRA

Pestspiran är det vapen som Noths legioners härförare använder när de sprider sjukdomar omkring sig. Spirorna finns i olika utföranden med vilka de sprider olika sjukdomar böldpest, Noths röta, lungröta, rödskinnsfeber. I närheten (E meters radie) av bäraren smittar sjukdomen alla som misslyckas med ett Normalt FYS-slag.

NEKROLOGI

Det finns tre typer av nekrologi: lägre och högre demonverk samt svartgods. Före namnet på varje nekrologiskt tillbehör eller förbättring anges vilken effektgrad (se Nekromagi) som krävs för att väcka föremålet. Vid demonverk anges också vilket B-FV tillverkaren måste ha i Hantverk för att kunna göra ett föremål som klarar av den magiska belastningen. Nekrologiska implantat kan öka såväl som minska grundegenskaper, vilket i sådana fall anges i beskrivningen av föremålet/förbättringen. Varje nekrologisk förbättring som implanteras i en persons kropp ger honom –2 på motståndsslag mot de Hängivnas magi eller mörka inflytande.

LÄGRE DEMONVERK

Lägre demonverk är enklare nekrologiska föremål eller förbättringar. De ger inte sina bärare några anmärkningsvärda förbättringar, men är heller inte till någon större nackdel för sin bärare.

1 MÖRKERBETAR

B-3

Mörkerbetarna är helt enkelt kraftiga betar som fästs i användarens käkar. De gör 1T6+SB i skada, har BV 15 och minskar KAR permanent med 1. Betarna används med färdigheten Slagsmål.

2 NEKRORUSTNING

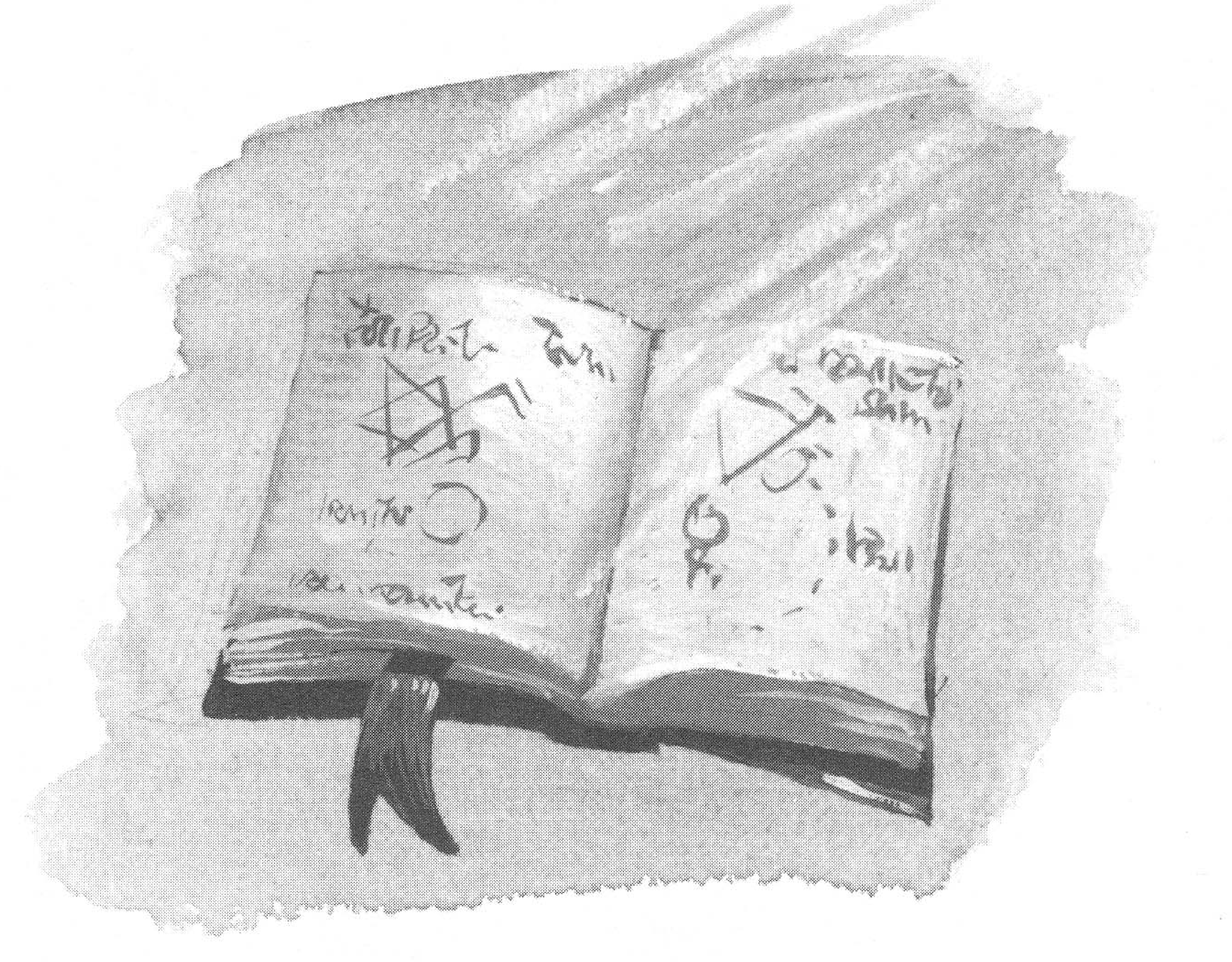
B-4

Nekrorustningar tillverkas av förkolnade människoben som på magisk väg smids samman till en kraftig, kolsvart rustning. Nekrorustningen absorberar 4+1 för varje E utöver de två första. Samtliga rustningsdelar kan göras som nekrorustningar.

2 KOPPARBRÖST

B-3

Kopparbröstet är en rustning som enbart skyddar bålen (bröstkorg och mage). Det ser ut ungefär som en argsint spindel som klängt sig fast vid sin bärare. ABS 8.



2 NATTHJÄLM

B-3

Natthjälmen ger sin bärare mörkersyn (se grundreglerna).

3 LIEHAND

B-4

Den lyckliges ena hand byts ut mot stora svarta dolkliknande klor vilka med enkelhet skär igenom de tjockaste rustningar – stål blir till papper i deras bärares händer. Klorna gör 1T8+SB i skada och används med färdigheten Slagsmål.

HÖGRE DEMONVERK

Högre demonverk är avancerade nekrologiska konstruktioner, vilka saknar eget liv men ändå är oerhört mäktiga vapen i händerna på folk som vet att använda dem rätt.

2 EBSALOMS TJUTANDE STAV

B-3

Ebsalom var en mäktig tempelherre som spred skräck omkring sig även i de Hängivnas led. Hans tjutande stav avger ett uppgivet skri (kostar 1 PSY och motsvarar SKRÄCK – se Nekromagi) när användaren önskar.

2 NEKROPISKA

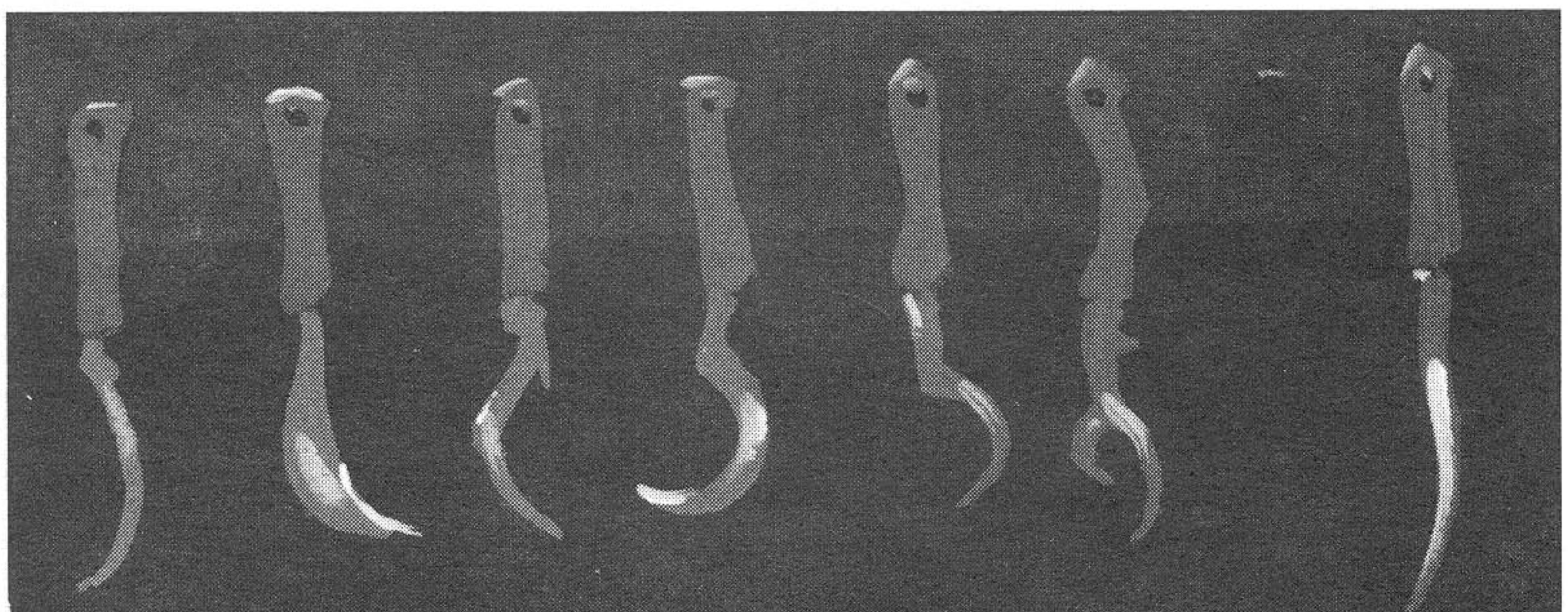
B-3

Nekropiskan är en lång, kraftig piska av härdat kött som implanteras i bärarens underarm. Den sammanlänkas med bärarens muskler och blir en del av hans kropp. Piskan har vapenlängd 1, BV 11 och gör 1T8 i skada.

4 NEKROSTAV

B-4

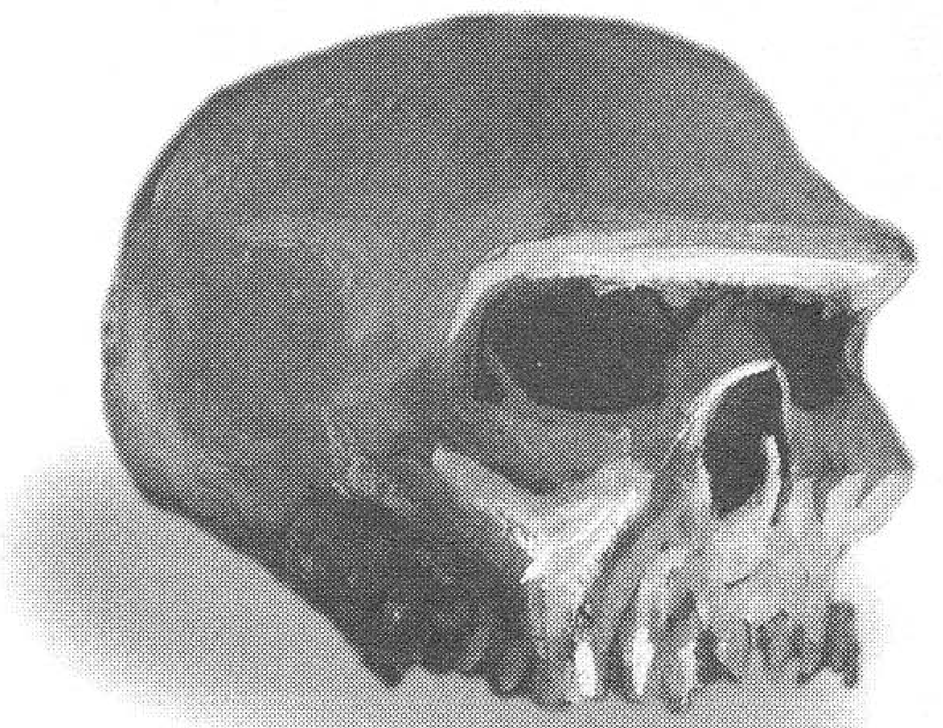
Nekrostavarna tillverkas av de skickligaste nekromagerna för att tjäna dem själva och deras bröder tempelmästarna och tempelherrarna. Nekrostaven är ett ypperligt närstridsvapen (1T10, BV 13) och kan användas för att kanalisera magisk energi (ger användare som är mörkermagiker +2 i CL när de kastar besvärjelser).



5 SKALLRAD

B-4

Samtliga tempelmästare bär en skallrad, en rad stavar, spridda i en solfjäderslik-nande formation, som samtliga krönts med människoskallar. Skallraden fungerar som en psykisk kraftkälla och varje skalle kan lagra upp till 5 PSY-poäng. En tempelmästares rang kan med enkelhet utläsas av antalet skallar i hans skallrad. Ju fler skallar han har desto större anledning att hålla sig ur vägen.



6 CHADISK MÖRKERRUSTNING

B-4

En chadisk mörkerrustning är en rustning tillverkad av skelettdelar från fallna Hängivna kämpars kroppar. Mörkerrustningen ökar sin bärares STY med 5, absorberar 8 och låter bäraren regenerera ett förlorat KP/SR.

8 MÖRKERKOLOSS

B-5

Mörkerkolosserna är nekromagernas mest fantastiska hantverk, fruktansvärda stridsmaskiner som skapas i deras mörka verkstäder. En mörkerkoloss tillverkas av en död kropp tillhörande en stor varelse (jätte, troll, cyklop e. d.) som genomgår en mörk mumifiering. I kroppens mitt skapar man ett utrymme för nekromagen som inifrån styr kolossens rörelser med sina tankar. Kolossen får samma värden i STY och STO som i sitt tidigare (KP beräknas efter STY/STO). SMI halveras dock och blir CL på kolossens attacker (Spark 1T8+SB, 2 Nävar 1T4+SB samt eventuella vapen). STY kan ökas med 2 per E.

SVARTGODS

1 NEKROÖGA

Nekroögat är en ilsken parasit som implanteras i sin bärares ena ögonhåla och skänker denne Onda ögat (se Särskilda förmågor).

2 DEMONÖGON

Demonögat är en nekrologisk spindelliknande parasit som fäster sig över sin bärares ena öga och låter denne se andras auror på samma sätt som den särskilda förmågan Demonöga (se Särskilda förmågor).

3 INÄLVSMASK

Den som sväljer en symbiotisk inälvsmask släpper in en främmande varelse i sina tarmkanaler, en inkräktare i sitt allra innersta. Inälvsmasken gör sin bärare fullständigt immun mot ickemagiska sjukdomar, gifter och infektioner.

3 SVARTA VARBÖLDER

Bäraren låter sig besmittas med en sjukdom som gör att hans kropp täcks med svarta, pulserande bölder med en takt av 1T6 bölder per dag. Bölderna kan slitas loss (gör

1 KP i skada på den egna kroppen) och exploderar när de kastas (3T6 i skada, skadan avtar med 1T6 för varannan meter). Minskar KAR och FYS med 1 permanent.

4 HUNGERBEST

Bärarens ena arm ersätts av en hungrig demonisk parasit med en kraftig mun försedd med sylvassa tänder som sitter i handflatan. Betten gör 1T8 i skada (Slagsmål) och besten kan 'äta' sig igenom rustningar med en hastighet av 2 ABS/SR.

4 VITTERHETSPARASIT

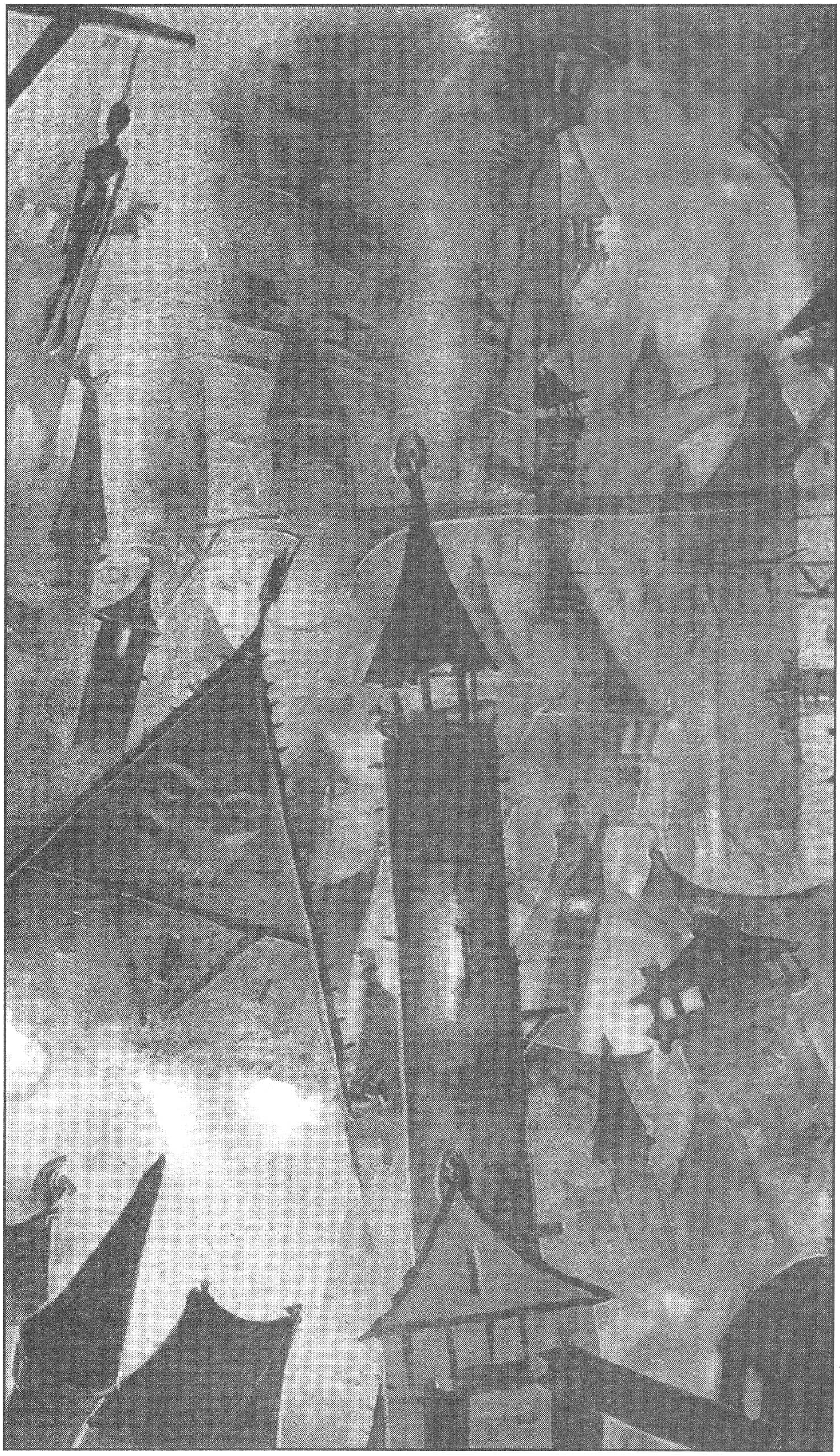
Vitterhetsparasiten sätter sig över bärarens pannlob och skickar sina hornförsedda tentakler djupt in i hans hjärna för att etablera kontakt med hans magiska ådror. Vitterhetsparasiten minskar KAR permanent med 1 men ökar å andra sidan CL för att motstå magi med 5+1/E utöver de nödvändiga fyra.

6 SYRABEST

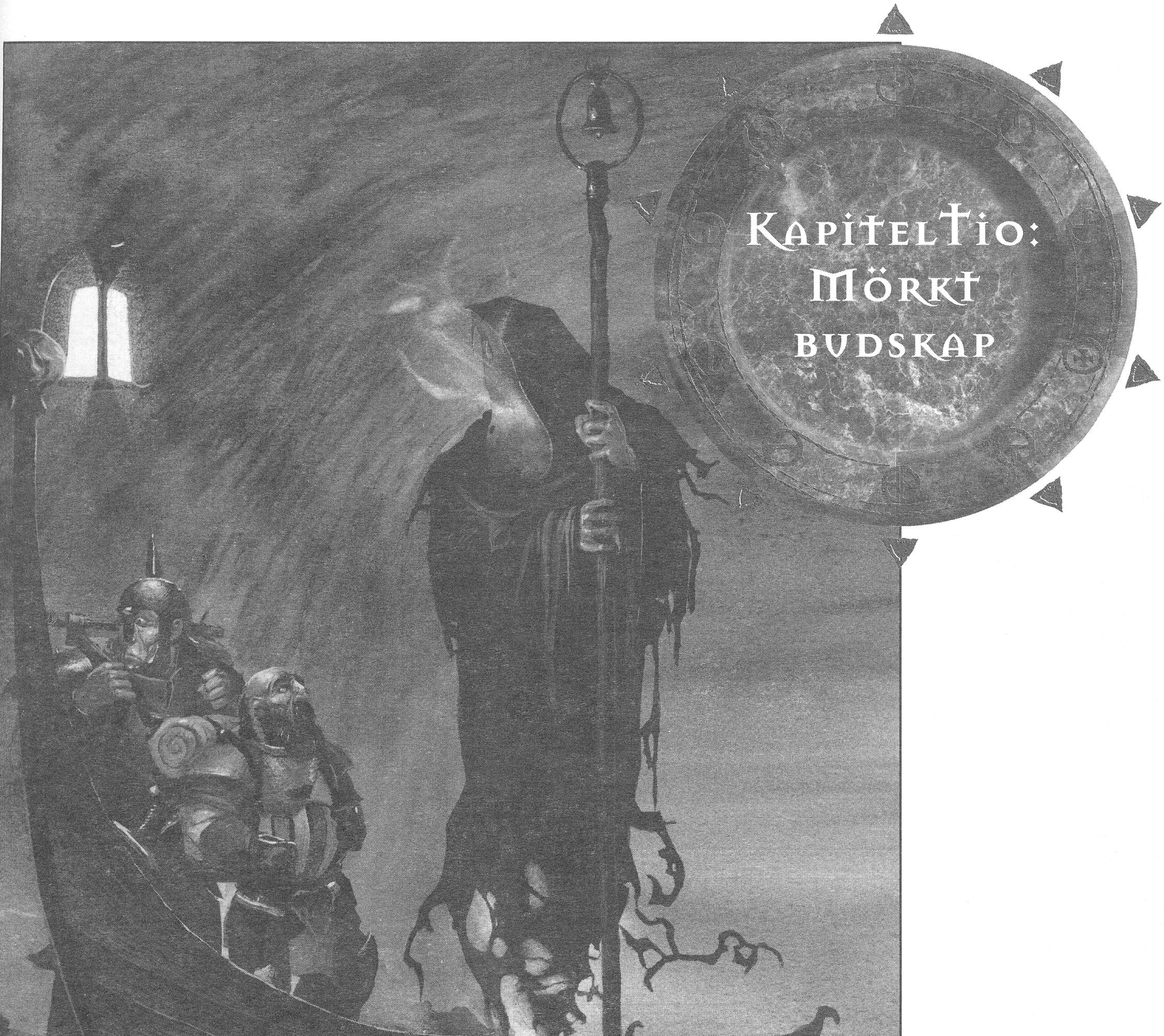
En elak demonisk organism implanteras i bärarens mage. Den vidriga besten producerar en stark syra som dess bärare kan använda för att angripa folk med syraspott (skada 1T10). Rustningar ABS och vapens BV minskas permanent med 1 för varje SR de befinner sig i kontakt med syran. FYS attacker per dag kan göras.

8 SKUGGPARASIT

Skuggparasiten fästs ovanpå värdens huvud och för in sina tentakler via ögon, öron, näsa och mun. Värden ser genom parasitens ögon, hör genom dess öron och intar föda genom dess mun. KAR minskas permanent med 3, men i gengäld fördubblas (!) bärarens PSY.



Kapitel Tio: Mörkt budskap



Stridskanoten gled ljudlöst fram genom den underjordiska kanalens mörka vatten. Er människoätande guides skallkrönta facklas flackande sken gav inget svar på frågan hur långt kvar det var till er resas mål. I era knän vilade den demoniska behållare med ett okänt innehåll som var resans orsak...

Mörkt budskap är ett actionfyllt äventyr för 3-6 ganska erfarna rollpersoner där de hamnar i en onaturligt problematisk situation, tvingas tacka ja till ett dödligt förslag och ofrivilligt dras in ett öppet krig mellan mörkrets makter. Vansinnesdemoner, levande lik, vandrande vålnader och hungriga kannibaler står för motståndet när de kämpar sig igenom de Dödas stad, gör ett desperat försök att överleva Demonstadens fasor och slutligen konfronteras med ondskan själv i egen hög person. Mörkt budskap är den andra fristående delen av trilogin Skymningstid. Den första, Mördarens önskan, finns publicerad i Magi i Chronopia.



Intrig

I Demonstadens utkanter, inte långt ifrån Palaza Metamorfosi, har en mörk kraft dykt upp i form av den irrlärige tempelmästaren och hedraren av nekromantikernas uråldriga traditioner: mörkermagikern Durkheim. Från sitt svävande mörkerpalats utövar han sitt mörka inflytande. Hans odöda legioner marscherar dag för dag längre och längre in i Demonstaden och når längre och längre ut på Chronopias gator där de sprider död och förintelse, kaos och förfall vart de än kommer. På Chronopias gator möts de av motstånd från Svarta gardet, Galdermästarna och Svartsystrarna, vilka gång på gång slår ned Durkheims attacker. De lyckas dock aldrig följa honom in i Demonstaden, för att nedkämpa honom och förstöra det svävande palatset. Det sägs att kejsaren har förbjudit dem att göra det, men varför skulle han göra någonting sådant? Också i Demonstaden väcker Durkheims mörka korståg upprörda känslor, särskilt hos Dakoth och hans apostlar. Den demoniske ädlingen Juriel har förklarat krig mot Durkheim och när äventyret börjar hamnar rollpersonerna mitt i en mindre skärmytsling mellan demonerna och de odöda. Oturligt nog råkar de, visserligen mer eller mindre i självförsvar, döda en av krigardemonerna, något som visar sig göra Juriel mycket upprörd. Fast besluten att rollpersonerna på ett eller annat sätt skall sona sitt brott skickar han ut sina styrkor för att söka upp dem. Efter en längre tids intensiv jakt och flera mindre sammandrabbningar luras rollpersonerna att fly genom en portal som leder rakt in i Juriels palats där de efter en kort, men intensiv strid fängslas och förs inför Juriel. Demonädlingen ger dem ett ultimatum, slå ut Durkheim eller dö. Han ger dem också ett tips om att det i den underjordiska labyrinten i de Dödas stad finns en cranemort som besitter krafterna för att skapa ett pulver som kommer att försvaga Durkheim så mycket att rollpersonerna har åtminstone en liten, men dock ack så liten, chans att överleva kraftmätningen. Rollpersonerna ger sig ned i underjorden för att försöka hitta cranemorten och pulvret, ett ingalunda enkelt företag. Om de lyckas, har de bara att ge sig av till det som av demonerna kallas Mörkerland, Durkheims rike, för att nedkämpa den fruktansvärde befallaren av de döda och vinna sina liv och sin frihet åter.

Krig!

När äventyret börjar befinner sig rollpersonerna någonstans i Chronopia, troligtvis inte alltför långt ifrån Demonstaden, där de råkar hamna mitt i en sammandrabbning mellan demonädlingen Juriels demoner och mörkermagikern Durkheims odöda legioner. De kan befinna sig på en taverna, i en galleria eller på ett torg, när helvetet plötsligt bryter ut. Från ingenstans kommer plötsligt horder av skelett, zombier och vildsinta vansinnesdemoner rusande genom folkmassorna. Överallt hörs desperata rop på hjälp, uppgivna dödsrosslingar, ljudet från ben som knäcks, magar som fläks upp och rykande färska inälvor som med ett plaskande ljud träffar de snart blodtäckta kullerstenarna.

Durkheims drygt trettio lik starka trupp anförs av honom själv (dock på avstånd – nämligen från mörkerpalatset) och Juriels knappt tjugo man starka hord anförs av hans trogne vasall dalkath Norhoth, en kraftfull demonisk krigare. Alla oskyldiga som förlorar livet under stridens gång får det snart åter, som en liten gåva från den generöse och godvillige Durkheim.

Hur väl rollpersonerna finner sig i situationen är mycket osäkert, men en sak är säker: de måste komma undan med livet i behåll för att äventyret skall få en fortsättning. När striden är som mest intensiv kommer rollpersonerna helt plötsligt fullständigt oförhappandes att stå öga mot öga med Norhoth och att döma av uttrycket i hans ögon är han fullständigt övertygad om att rollpersonerna skulle göra sig bättre som döda. I ett bärsärkliknande raseri går han lös på dem med alla krafter han kan uppbringa. Rollpersonerna har i det här läget bara ett val: döda eller dödas. Efter en dryg halvtimmes sprudlande energiskt blodbad gör Svarta gardet entré och deltagarna skingras som löv för vinden. Några av dem intet ont anande, fullständigt omedvetna att de just skrivit under sina egna dödsdomar.



Hetsjakt

Efter bataljen är rollpersonerna troligtvis ganska mörbultade, även om överdrivet styvnackade råskinn kan ha upplevt striden som uppfriskande vapenexercis. De drar sig tillbaka till någon taverna, badhus, somabar, svart hus, mörkerklubb, arena eller annat ställe där de kan få återhämta sina krafter och tvätta av sig dammet och blodet. Dagarna går och snart har de nästan glömt bataljen på Döda torget, som den kommit att kallas av de som hör talas om den. För att inte tiden mellan bataljen och vansinnesdemonernas första attack skall bli händelselös kan du krydda den med betydelselösa, men intressanta händelser (hasardspel, möten med gamla bekanta, dueller, besök på Arenan eller Klingornas allians).

Första attacken kommer att komma när rollpersonerna minst anar det, när de sover, sitter till bords eller försöker skaka ruset av sig genom att gemensamt dunka sina huvuden i de chronopiska gatornas stenläggning. Ut ur tomma intet (inte bokstavligen, men rollpersonerna upplever det så!) kommer x (rollpersonernas antal) girider, fast beslutna att föra rollpersonerna inför sin härskare.

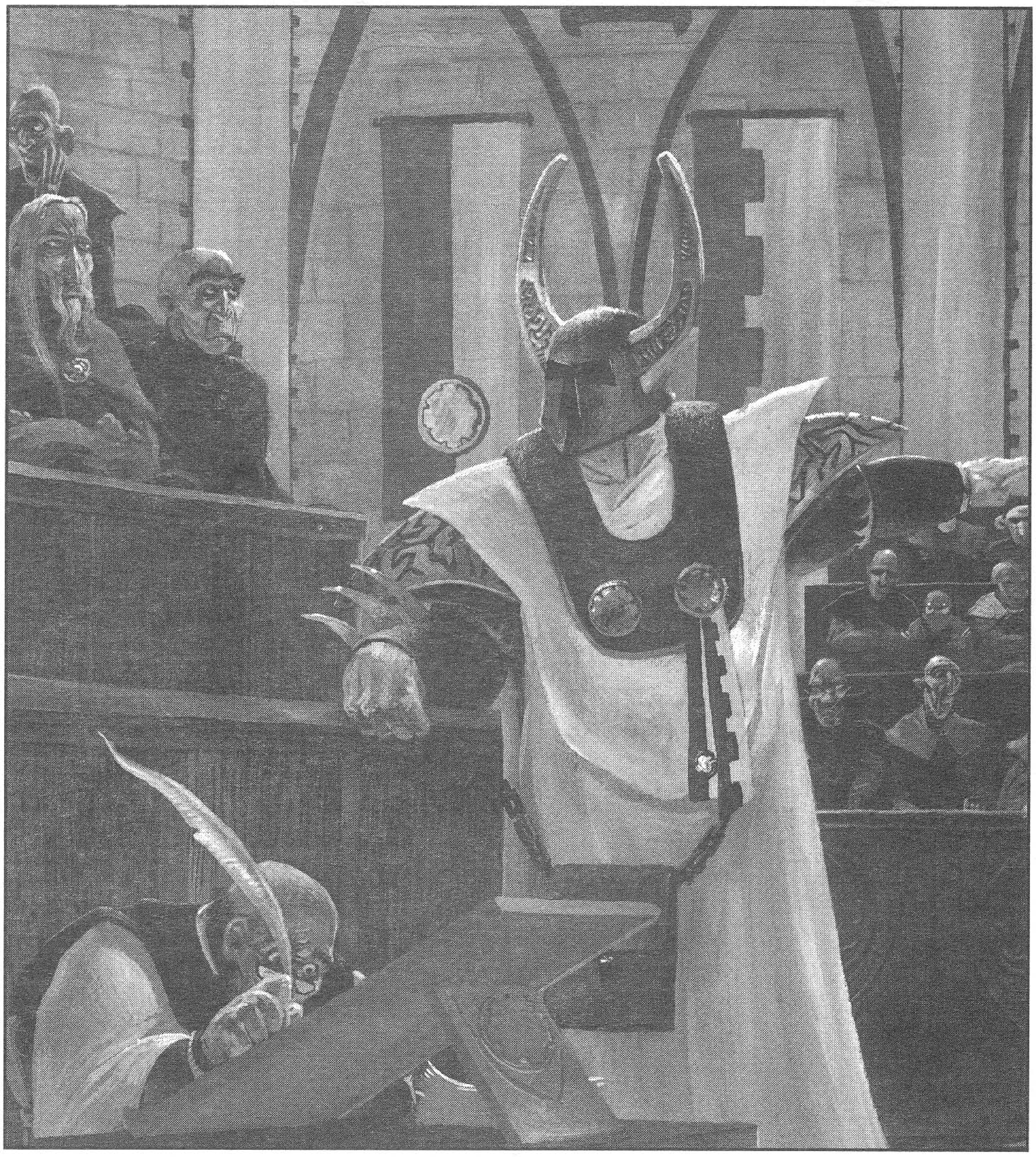
Om den första attacken misslyckas kommer ytterligare en att genomföras, sedan ytterligare en och ytterligare en, med gradvis större styrkor, ända tills rollpersonerna vid ett tillfälle försöker fly från demonerna och oturligt nog råkar springa rakt in i portal som för dem till rum 1 i Juriels palats (se Inför domaren, palatset beskrivs i kapitlet Demonstaden).

Det bästa för äventyret är om attackerna kan spridas ut under en längre tid, åtminstone en eller två veckor, för att den obehagliga känslan av att ständigt ha envetna, mordiska förföljare flåsande i nacken skall kunna byggas upp. Ett sätt att göra det på ett naturligt sätt, utan att tiden mellan attackerna måste fyllas med trista meningslösheter, är att låta den första delen av Mörkt budskap löpa parallellt med ett annat äventyr och sedan se till att det äventyret får sin upplösning strax innan rollpersonerna tvingas in genom portalen.

Det är också mycket möjligt att någon av demonernas attacker kommer att dra stadsvaktens, Svartsystrarnas eller Svarta gardets uppmärksamhet till sig. Om rollpersonerna grips, gå till Förhöret nedan.

FÖRHÖRET

Om rollpersonerna har oturen att bli arresterade efter någon av sina sammandrabbningar med demonerna kommer de att förhöras i timtal av en allt annat än välartikulerad och trevlig stadsvaktskapten. Han ställer de mest ovidkommande frågor, sticker tänger i näsorna på dem och kräver vad som i hans ögon är korrekta svar för att löpa amok med diverse tortyrredskap till sin hjälp. Har rollpersonerna otur är det möjligt att de sätts i samband med bataljen på Döda torget, vilket leder till ytterligare dygnslånga förhör rörande deras förhållande till Chronopias demoniska population, huruvida de känner några odöda, om de någonsin gjort nekrologiska förbättringar o s v. Till slut släpps de dock, bötfällda för några mindre brott, men förses kanhända med en skugga eller två. Det kan ge äventyret en extra krydda och samtidigt (vilket kommer att bli uppenbart senare) ger det dig som SL en extra möjlighet att kalla in Svarta gardet under slutstriden i Durkheims mörkerpalats. Det kan definitivt behövas för att hålla hans odöda legioner i schack.



INFÖR DOMAREN

Rollpersonerna slutgiltiga flyktförsök för dem in genom portalen och in i Juriels palats. Där möts de av en mindre väntande vaktstyrka och en hysterisk hetsjakt genom det levande palatsets rum, gångar, trappor, portaler och skrikande avgrunder inleds. En hetsjakt som förr eller senare får sitt slut med att rollpersonerna omringas av demonerna och tvingas kapitulera inför deras överlägsna antal. När de lagt ned sina vapen förs de inför Juriel.

Mötet mellan Juriel och rollpersonerna sker i tronsalen (16), där den argsinte och i nuläget mycket irriterade demonädlingen sitter på sin tron, i full färd med att kalasa på en helstekt dvärg (vilket dessutom ger honom obehagliga gaser i magen). När han får syn på rollpersonerna, de ynkryggar som under den senaste tiden vållat honom så många problem ("som om den där vansinnige klåparen Durkheims odöda fasoner inte vore nog"), brusar han upp och ger dem en regelrätt utskällning på demoniskt maner, späckad med svordomar av så grov karaktär att de inte ens kan nedtecknas på chronos. När utskällningen är avslutad (rollpersonerna har anklagats för att vara allt från lägre avskum än de lättskrämda goblinerna, mer högfärdiga än de stroppnästa alverna, mer tjockskallade än de kortvuxna missfoster som kallas dvärgar och minst ett femtontal gånger påmints om att de orsakat Norhoths död) förklarar han situationen för rollpersonerna. Han behöver hjälp med att från den charibiske cranemorten Yves skaffa fram ett pulver som försvagar Durkheims krafter. Det pulvret skall sedan rollpersonerna använda för att tillfångata Durkheim och föra honom inför Juriel som skall ge honom hans rättmätiga straff ("tro det eller ej, men han har faktiskt orsakat mig mer leda än vad ni har"). För att Yves skall lämna ifrån sig pulvret får rollpersonerna med sig en gåva i en svart låda förseglad med ett demoniskt insegel. (SL:

Lådan innehåller diverse ovärderliga ingredienser till magiska pulver. Inseglet kan endast öppnas av Yves (med hjälp av pulvret). Klåfingriga tjuvar bits i fingrarna och tredje gången infekteras man med DAKOTHS MÄRKE, se Demonmagi) Rollpersonerna har sju dagar på sig att slutföra uppdraget innan Juriel skickar sina horder efter dem, den här gången i avsikt att döda. Anledningen till att han behöver rollpersonernas hjälp är lika enkel som självklar: demoner är inte välkomna i de Dödas stad. Rollpersonerna har att välja mellan att tacka ja eller att tacka nej och dö. Ett ganska självklart val skulle vissa mena, men å andra sidan...

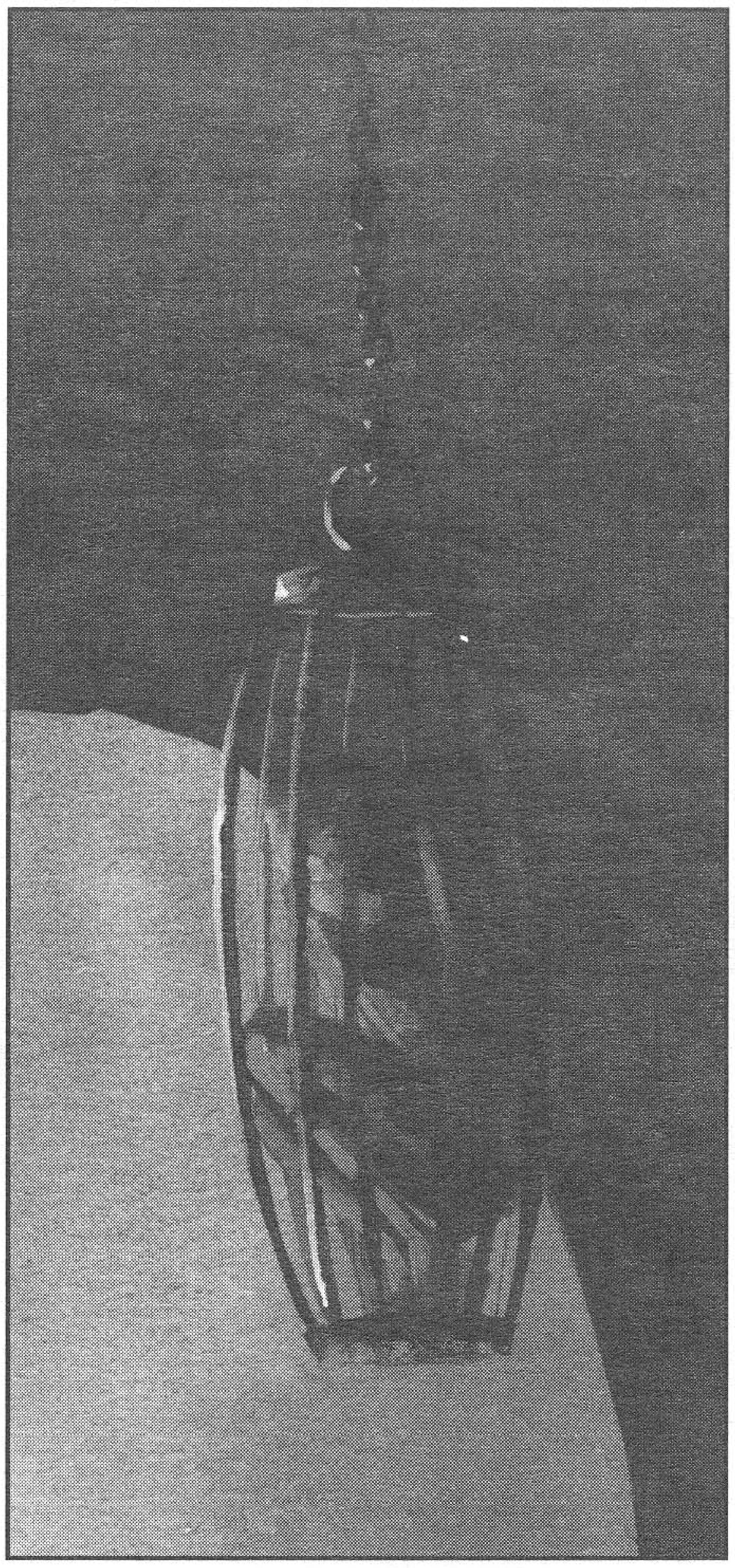
I Dödsriket

Att ta sig ned i charibernas underjordiska rike är allt annat än enkelt, särskilt som rollpersonerna är tvingade att ta sig längst in, ända till labyrintens hjärta. Ingångar till de underjordiska kanalerna finns såväl ovan jord som i anslutning till vattnet. Alla kanalöppningar ligger i anslutning till större eller mindre kanothamnar där det alltid ligger en eller ett par stridskanoter och guppar. Vissa av tunnelmynningarna, framför allt de större, är bevakade av charibiska krigare, men det stora flertalet av dem är helt obevakade.

Det finns flera sätt för utomstående att tränga in i Dödsriket. Antingen kan man stjäla en stridskanot, hoppas att man kan nedgöra allt motstånd man möter och sedan dessutom lyckas fly eller så kan man välja att försöka använda sig av diplomati och lugnt och vänligt fråga, muta och i nödfall hota sig fram genom den underjordiska labyrinten. För rollpersonerna är gåvan till Yves i stort sett ett fribrev, vilket använt på rätt sätt kan öppna de flesta av dörrarna i de Dödas stad.

Chariberna accepterar besökare, men avskyr hemlighetsmakeri. Hysch-hyschande bakom ryggen på dem kan driva dem till vansinne på ett ögonblick. Därför är det klokt att spela med öppna kort, om man inte har en väldigt bra oloreshand. Att på egen hand försöka hitta vägen genom de tusentals irrande kanalerna är i stort sett omöjligt, däremot kan man skugga en annan stridskanot eller använda sig av magi.

Under resan genom de underjordiska kanalerna skall du göra allt för att skapa en känsla av instängdhet och hjälplöshet,



för här nere är det endast kannibalerna som hör dig skrika. Låt rollpersonerna stöta ihop med begravningsprocessioner, förfädernas båtar (vissa förfäder begravs i stridskanoter och får sedan flyta omkring tills kanoten ruttnar och sjunker), hungriga piratgäng, mässande cranemorter och virila häxbaroner. De Dödas stad under jorden liknar ingenting rollpersonerna tidigare sett – om de inte varit i Dödsriket...

YVES

Yves är en av de charibiska folkens mest välrenommerade cranemorter och driver den enda kända skolan för de med fria själar, där han lär dem att behärska sina krafter och att vörda och helga sina förfäder. Att få träffa honom visar sig vara lättare sagt än gjort. När rollpersonerna anländer är han i full färd med att leda en själamässa i Själafästet, något som rollpersonerna med korrekt spenderade dubloner mycket väl kan få bevittna. Det hela är en mycket imponerande syn med hundratals chariber mässande under ledning av den kortvuxne, vitmålade mannen som själv inte öppnar sin mun, men ändå talar till folket. Överallt strålar fackelsken ur dödskallars tomma ögonhålor, ljus letar sig ut genom spretande revben och pålar krönta med de dyrkade förfädernas likdelar står i en halvcirkel bakom Yves själv. När mässan är avslutad (vilket tar drygt tre timmar) får rollpersonerna möjlighet att träffa Yves. När han fått se Juriels gåva verkar han nöjd, han förklarar att det kommer att ta honom två dagar att bereda pulvret och att han kommer att behöva en av rollpersonernas ena lillfinger. Vägrar de blir det inget pulver och de kan inget annat göra än att återvända upp till ytan med outrättat ärende, något som i sinom tid kommer att rendera dem vissa demoniska repressalier. De två dagarnas väntan får rollpersonerna spendera på skolan, där de tilldelas två måttligt bekväma halmmadrasser i en sovsal. När pulvret är färdigt kallar Yves till sig rollpersonerna. Han ger dem tre keramikkulor, alla innehållande en dos som försvagar Durkheim så mycket att han skall kunna tillfångatas, även av krigare av rollpersonernas kaliber, en kommentar som får honom att dra på sina igensydda mungipor. Rollpersonerna är fria att lämna Dödsriket och guidas under utfärden av en ung cranemort från skolan, som inte yppar ett enda ord under hela resans gång (förklaringen är att han ännu inte lärt sig att kontrollera sina tankars kraft till fullo och därför inte behärskar telepatins konst).

I Mörkerland

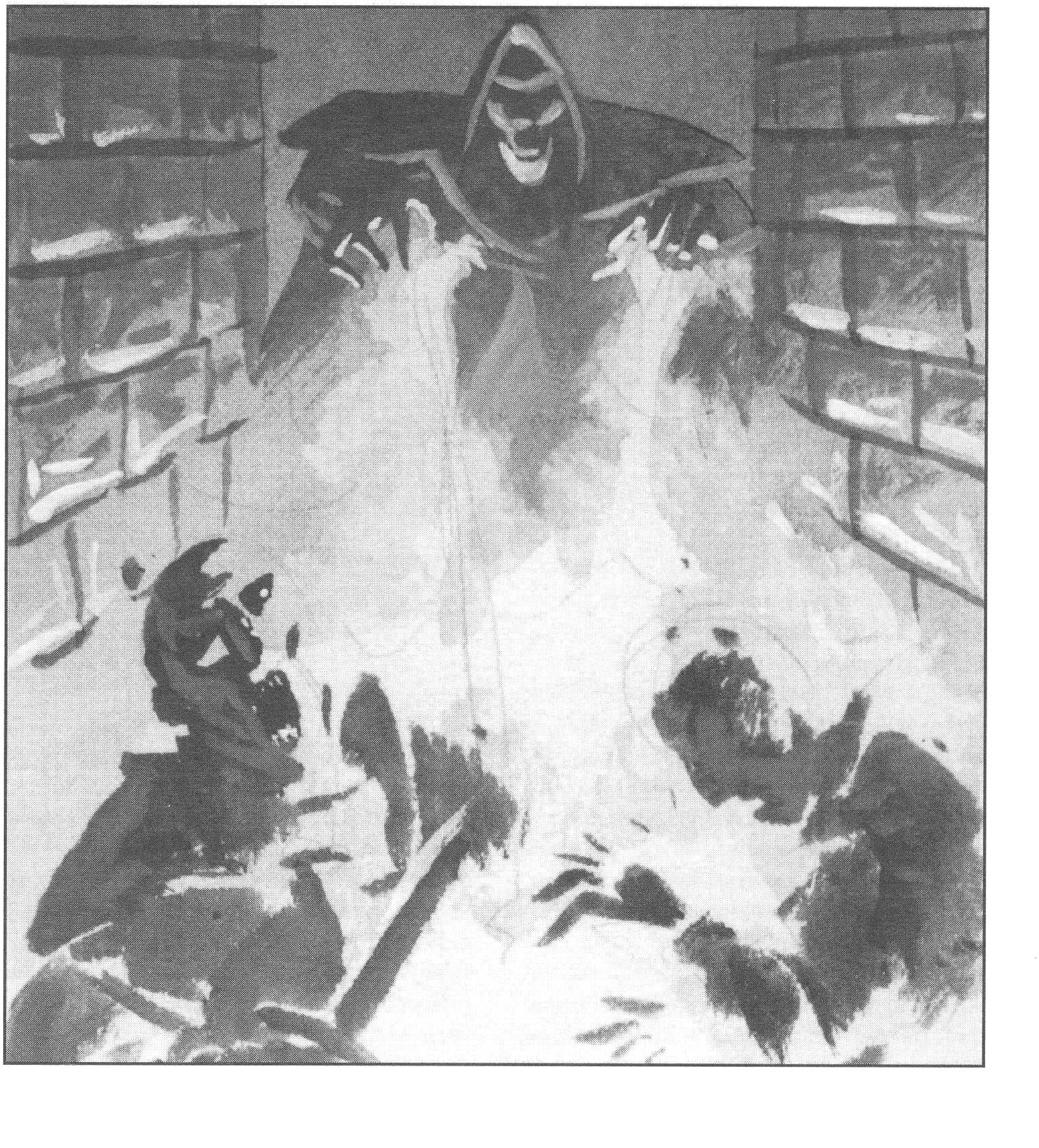
När rollpersonerna har återvänt helskinnade från Dödsriket med det magiska pulvret återstår bara en anhalt på resan mot dödsdomens hävande: man måste ta sig förbi Durkheims odöda horder och möta honom i hans mörkerpalats, en till synes omöjlig uppgift.

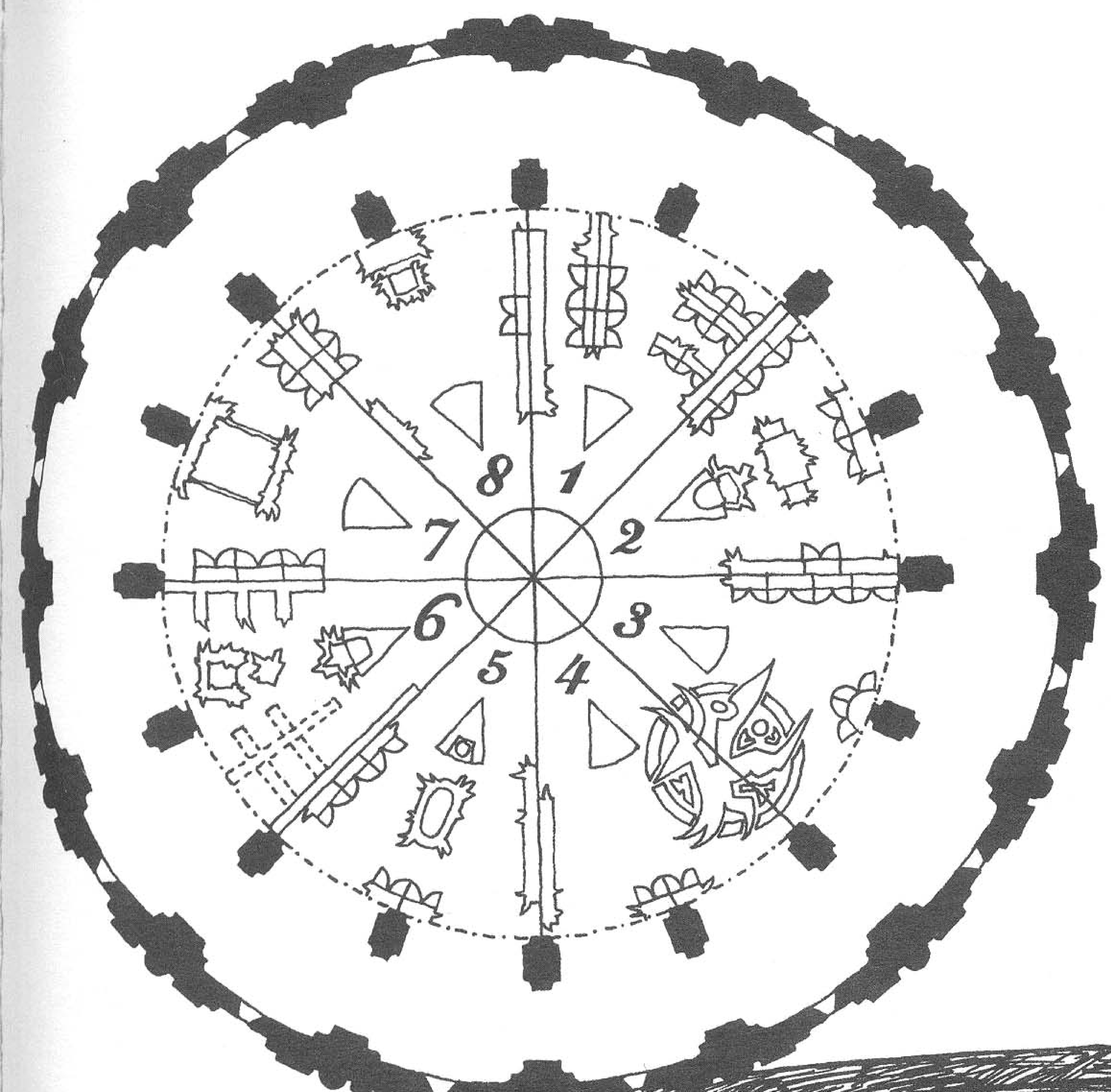
Durkheims rike Mörkerland upptar några av de största tornen i Demonstadens utkanter, alldeles i närheten av Palaza Metamorfosi. Där är han och hans odöda legioner de okränkbara härskarna. Visserligen lever några av områdets både mänskliga och demoniska innevånare kvar, men inte av egen fri vilja. Durkheims trupper har kuvat dem, håller dem som gisslan och använder dem som slavar i uppbyggnaden av en suverän stat med Durkheim som diktator. Mörkerpalatset är rikets absoluta mittpunkt, härifrån utgår den mörka energi som skänker de sedan länge döda kämparna konstgjort liv och här residerar den store regissören Durkheim själv. Rikets gränser bevakas av patruller bestående av 1T6+1 odöda krigare med medelmåttig utrustning (rostiga bredsvärd, slitna läderharnesk, söndertrasade ringbrynjor). Att passera dem och oupptäckt ta sig fram till mörkerpalatset är ingen större konst för en liten grupp som rollpersonerna, även om det är möjligt att man kan stöta på smärre motstånd, särskilt i palatset absoluta omgivning. Däremot skulle det vara i stort sett omöjligt att göra med en större truppstyrka, vilket återigen är en godtagbar anledning för Juriel att skicka rollpersonerna istället för sina vansinnesdemoner.

MÖRKERPALATSET

Durkheims mörkerpalats är ett i alla avseenden anmärkningsvärt byggnadsverk, särskilt som det faktiskt, till synes av egen kraft, svävar ett drygt tiotal meter ovanför marken, mer konkret i form av det som tidigare var Forum Reli. Palatsets exteriör är översållad med skräckinjagande skulpturer, hårresande skapelser med vidöppna, ständigt hypnotiskt klapprande käftar fyllda med svarta tänder av hårdaste sten. Interiören är vidrig, närmast äcklande och i sin taggiga mörkhet ett garanterat upphov till kalla kårar. Undersidan är täckt av spetsiga stalaktiter som alla inramar den imponerande entrén. Om man ställer sig rakt under palatset kan man blicka upp genom ett hål som verkar leda rakt upp i den mörka, ondskefulla byggnadens hjärta. Det är den väg Durkheims själv tar sig in och ut ur sitt palats. Känner man de rätta magiska orden kan man genom att uttala dem låta sig lyftas upp i palatset av en osynlig hand.

Durkheims palats är en föränderlig byggnad som dess arkitekt har fullständig kontroll över. I kort består Durkheims kontroll av att han kan manipulera palatsets åtta sektioner (1-8) som han önskar. Han kan få dem att skjuta upp ur palatsets inre, låta dem nå taket (en sann dödsfälla för oförsiktiga äventyrare) eller sjunka tillbaka för att ge plats åt det rum som finns inneboende i sektionen. Han kan möblera om efter eget huvud med en tanke, förändra hela rummets struktur med en gest. Som SL är det viktigt att du gör ditt bästa för utnyttja byggnaden och se till att besöket i Durkheims mörkerpalats blir en fullständigt unik upplevelse. Förändra, överraska och var oförsonligt partisk när du spelar ut palatsets alla hemligheter mot rollpersonerna. Låt dem inte få en lugn stund, stressa dem tills de begår misstag som tvingar dem att göra dödliga felbedömningar.



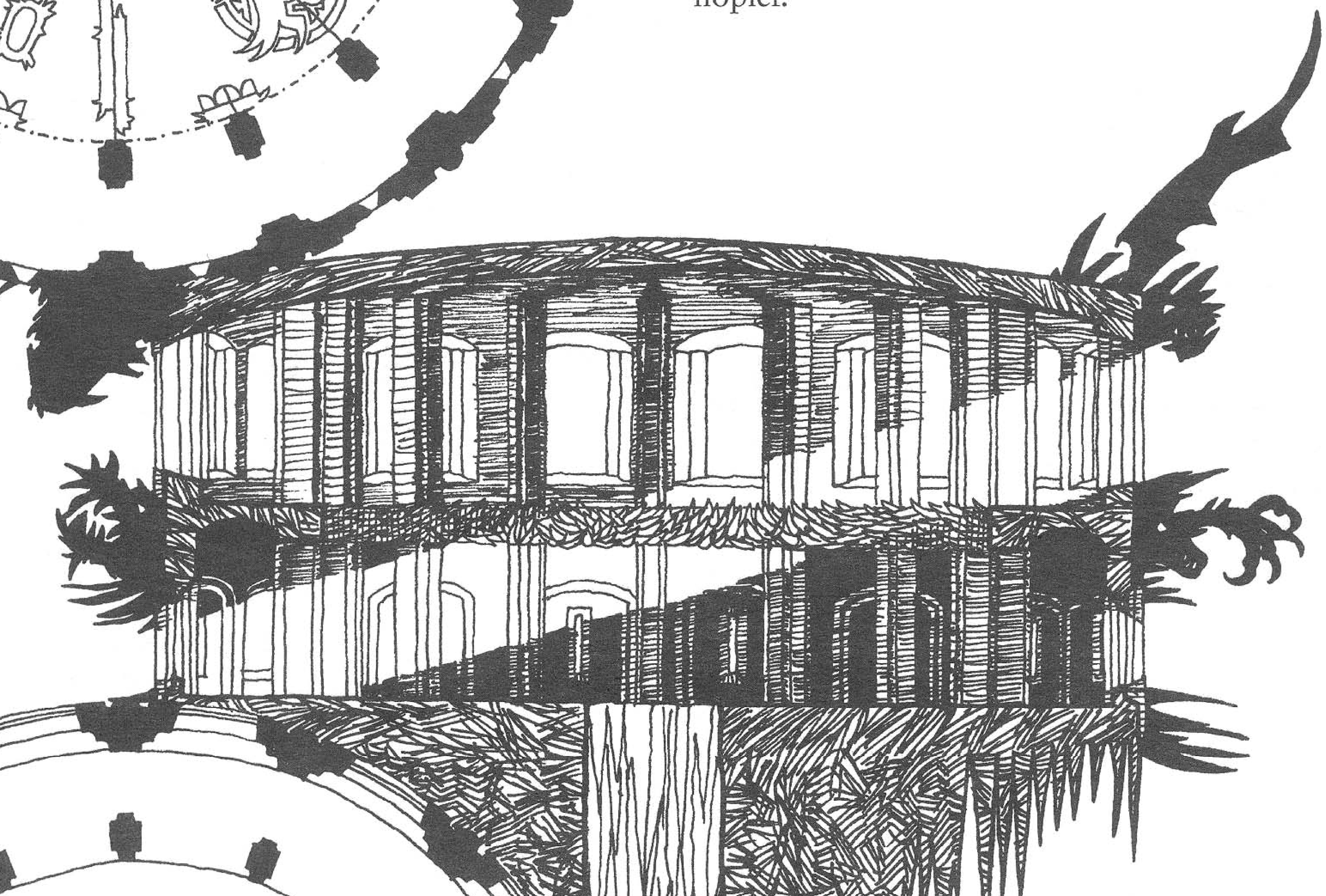


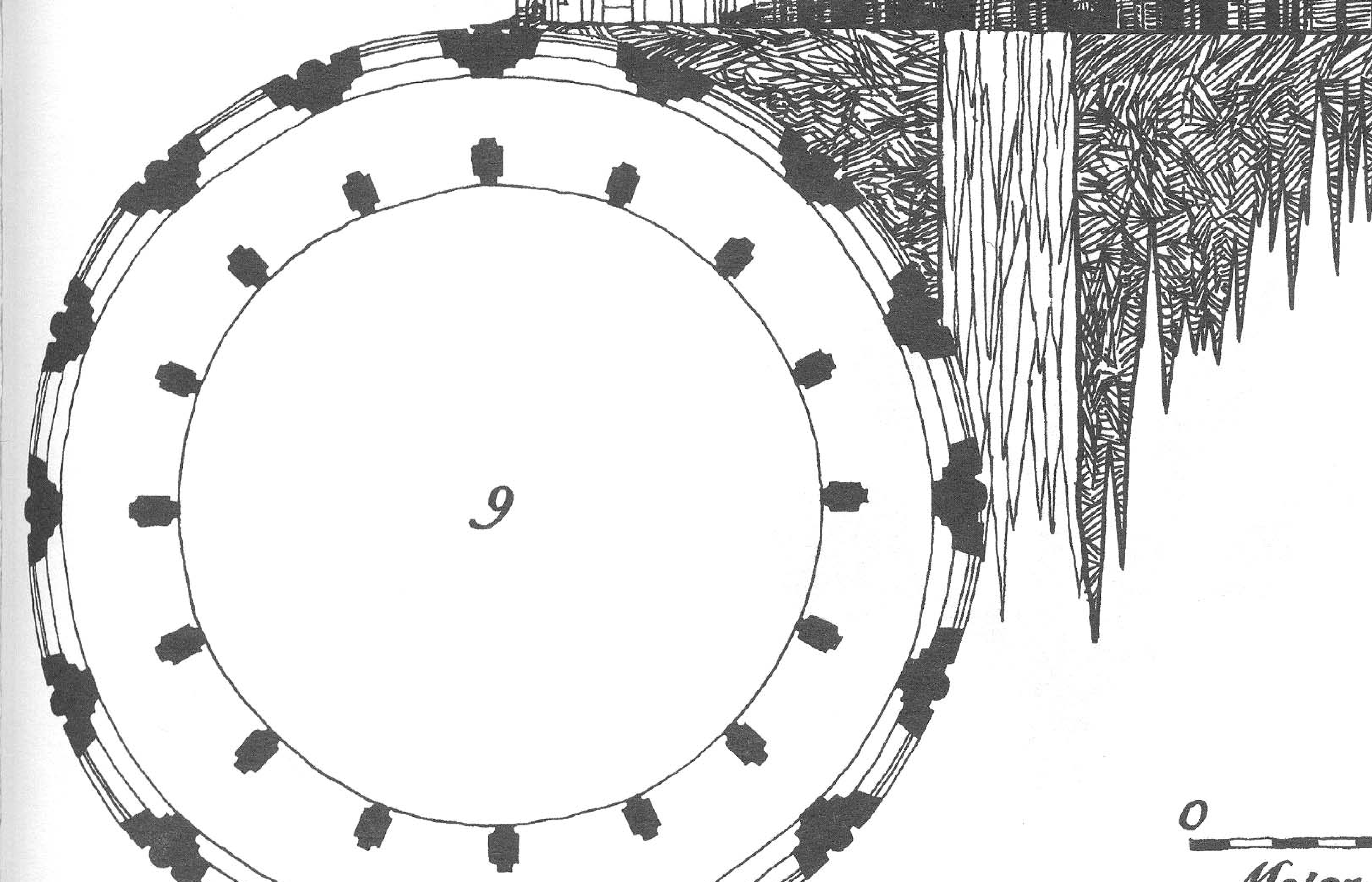
Durkheims mörkerpalats

1. **Förråd.** Här förvarar Durkheim allt möjligt i diverse dolda skåp, lådor och fack som han kan få att växa ur det solida golvet närhelst han önskar. Här finns magiska preparat, laboratorieutrustning, kläder m. m.

2. **Kök.** Även en mörkermagiker behöver äta även om hans diet skulle få såväl alver som chariber att rynka på näsan. Här kan en kraftig eld fås att skjuta upp ur golvet.

3–4. **Magiskt laboratorium.** Här utför Durkheim sina viktiga magiska experiment vars resultat en dag skall göra honom till världens härskare, ett mål han har gemensamt med ändlösa kolonner av chronopier.





5. **Badrum.** För en stunds avkoppling kan man lägga sig i det levande badkaret.

6. **Bibliotek.** De flesta luntor här är att betrakta som ytterst olämplig läsning för känsliga personer (PSY-slag för att inte tvingas slå på Skräcktabellen).

7. **Sovrum.** Även den onde vilar stundtals, även om Döden aldrig sover.

8. **Arbetsrum.** Här funderar Durkheim ut sina djävulska planer.

9. **Galleriet.** Från galleriet kan man blicka ned i mörkerpalatset. Här strövar Durkheim ofta omkring för att blicka ut över sitt rike och det som skall bli hans.

0 5
Meter

SLUTSTRIDEN

Durkheim kan bli en mycket svår, nästintill omöjlig, motståndare för rollpersonerna. Trots det är allt de behöver göra för att besegra honom att träffa honom med en av de tre keramiska kulor de fick av Yves, men med tanke på att de med lätthet krossas mot en pelare som skjuter upp ur marken är det möjligt att rollpersonerna till slut står där utan möjlighet att neutralisera Durkheim och föra honom levande inför Juriel. Då har de bara ett alternativ: att döda honom. Omedelbart när Durkheim inser att det är inkräktare i palatset, vilket han gör så fort en obehörig sätter sin fot där, kommer han att tillkalla sina trupper vilka kommer att samlas under palatset för att vänta ut inkräktarna, något som kan försvåra rollpersonernas flykt avsevärt. Har de dock blivit skuggade av kejserliga spioner under äventyret kommer Svarta gardet att dyka upp och rensa upp i de odöda leden. Om rollpersonerna vid stridens slut står som segrare återstår bara att föra Durkheim, eller vad som är kvar av honom, till Juriel.

Epilog

Juriel blir extremt förtjust om rollpersonerna lyckas fånga Durkheim levande. Rollpersonerna befrias från sitt dödsstraff och är fria att gå, så fria någon någonsin kan bli i en stad som Chronopia. Kommer de släpande med ett lik blir han synbart missnöjd, men häver ändå sin dödsdom med omedelbar verkan. Dock endast på villkor att de aldrig visar sig i Demonstaden igen. Om de återvänder väntar dem ett grymmare straff än döden, en evighet i de bottenlösa skrikande avgrunderna.

Demonstaden har skakats, men med ordningen återställd är det ingen som ställer de viktiga frågorna: vem var Durkheim, varifrån kom han och varför?

SLP

DURKHEIM

Durkheim är en återupprättare av uråldriga regler, en väktare av en evighetens lag, en mörkrets förkämpe nedstigen ur de gamla nekromatikernas led. Han är gammal, blek och mager, men besitter trots det krafter som kan få demonfurstar att rysa i sina citadell och självaste kejsaren att rynka på näsan.

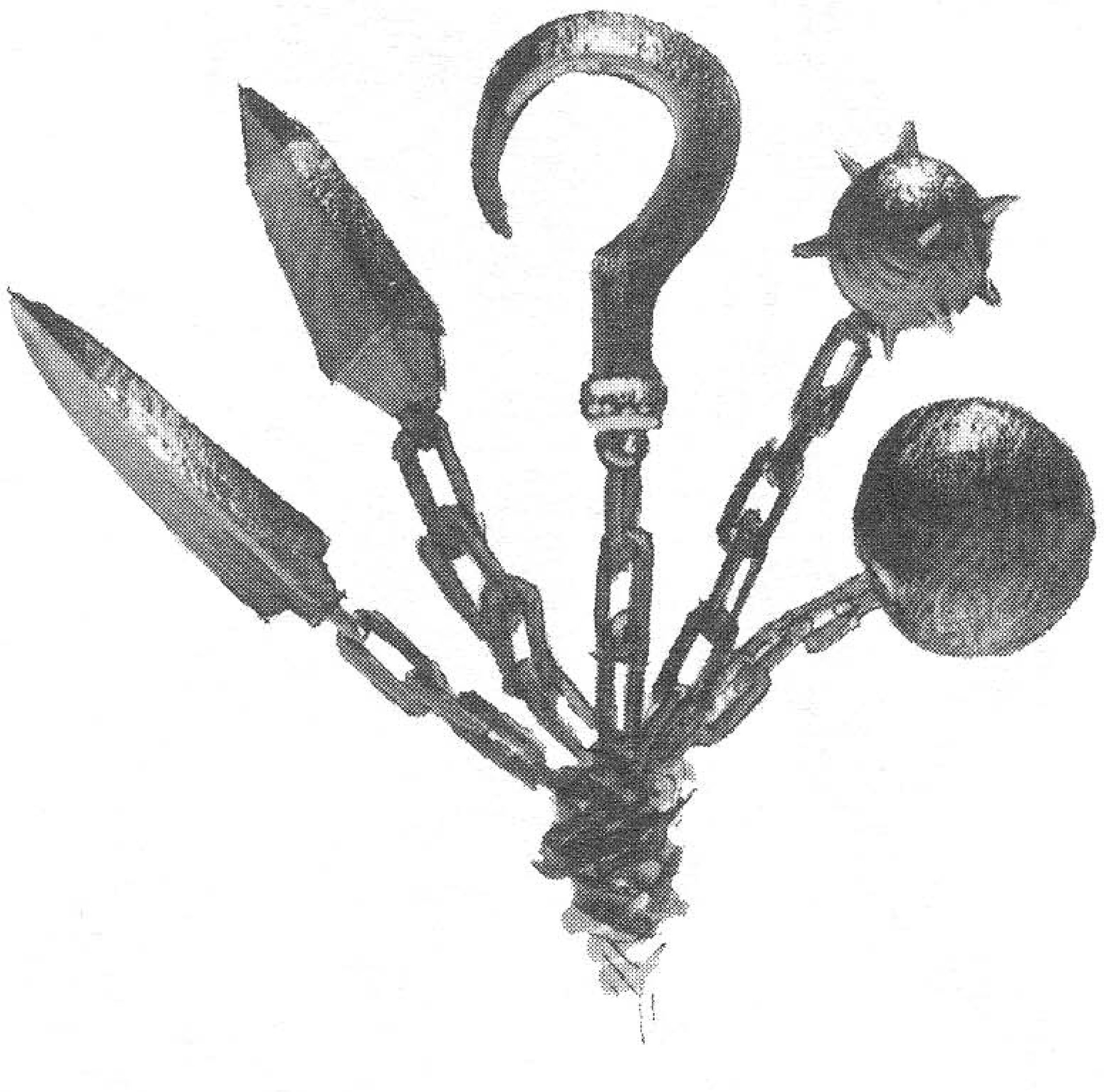
STY	**8**	**SMI**	**16**	**KP**	**13**
STO	**18**	**INT**	**19**	**SB**	**±0**
FYS	**8**	**PSY**	**28**		

ÅLDER: OKÄND SVÄRDSHAND: VÄNSTER

FÄRDIGHETER: DÖDENS MAGI 22, ELEMENTARMAGI 17, GÖMMA SIG 17, KLÄTTRA 17, MENTALISM 19, STAV 19, UPPTÄCKA FARA 17.

BESVÄRJELSER: SAMTLIGA TILLGÄNGLIGA TILL DÖDENS MAGI (FV-SV+1T10), MENTALISM (FV-SV+1T6), ELEMENTARMAGI (FV-SV).

SÄRSKILD UTRUSTNING: MAGIKERSTAV MED EN DÖDSKALLEFORMAD MAGISK BEHÅLLARE (LAGRAR 15 PSY).



MÖRKRETS VÄKTARE



Så begreppet "demonisk huvudvärk" säger dig ingenting? Hmm...jag tror nog att en grundlig rundtur i Demonstaden är i sin ordning. Jag kommer bl.a. att lära dig allt om Demonologerna och deras furstar; Förruttnelsens korp, Galna apan och Den Tvehövdade geten. Har vi tur får vi t.o.m. uppleva en Demonomorfs förändring och slipper att stöta på en Tempelmästare. Självklart hinner vi också med att besöka De Dödas Stad och de människoätande vitsminkade Chariberna. Men se till att hålla andan så att du inte andas in något mystiskt pulver av misstag, det kan kosta dig livet. Eller göra så att du får tillbringa resten av livet på Sanatorium. Nämde jag Häxbaronerna eller Mörkerkolosserna. Inte? Lika bra det... Nå, skall vi?

INNEHÅLLER BLAND ANNAT

- 9 NYA YRKEN
- 15 NYA VÄSEN
- 9 NYA MAGISKOLOR
- 85 NYA BESVÄRJELSER
- NYA RASER: CHARIB & GNOM
- NYA FÄRDIGHETER & FÖRMÅGOR
- DEMONSTADEN
- DE DÖDAS STAD
- SVARTGODS & NEKROLOGI
- DEMONISKA FÖREMÅL
- CRANEMORTER & MÖRKERKOLOSSER
- BYRÅN FÖR DEMONISK AKTIVITET

ISBN 91-7898-418-1